ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Олег Данилов
РЕДАКТОРЫ
Сергей Галёнкин
Максим Потапов
Александр Птица
Сергей Светличный
ОБОЗРЕВАТЕЛИ
Кирилл Балалин
Янош Грищенко
Максим Капинус
Мурат Прокопов
ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Севериновский
Сергей Макаров
Владимир Марчук
Тарас Олейник
ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Диана Балынская
Светлана Альперт
ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
Александр Рябов
Руслан Стасюк
МАКЕТ И ДИЗАЙН
Евгений Медведев
Лариса Брусова
Людмила Демина
Ярослав Любавин
ФОТОГРАФИИ
Виталий Губин
МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Вера Терешкович
Надежда Бацкова
ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Александр Исай
Светлана Радченко

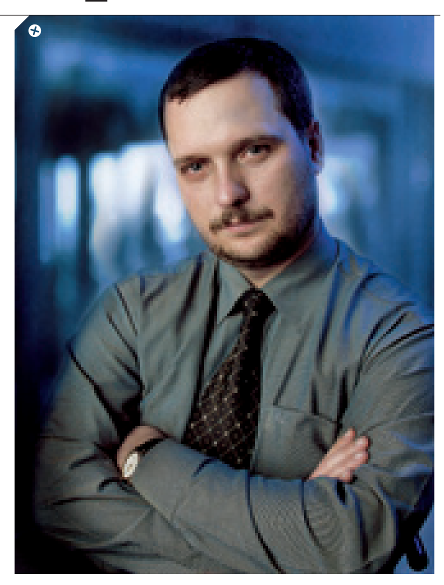
Журнал «Домашний ПК», № 8–9 (69), август-сентябрь 2004
Свидетельство о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2004 г.

Цветоделение и печать – ОТ «Блиц-принт», г. Киев, ул. Довженко, 3
Цена свободная
Подписной индекс: без компакт-диска – 23679, с компакт-диском – 22615 в Каталоге изданий Украины

Тираж 32 000 экз.
Адрес редакции и издателя: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
секретариат (044) 270-3891
редакция (044) 243-9233
отдел рекламы (044) 249-6357
(044) 270-3890
отдел распространения (044) 270-2849
Факс: (044) 270-3891
E-mail: info@itc.ua
Web-сервер: www.itcpublishing.com

DOOMократия



Самым значимым событием последнего летнего месяца наряду, конечно же, с началом Олимпийских игр в Афинах явился выпуск очередного творения ветеранов игровой индустрии из id Software. Долгожданный DOOM 3 уже в продаже, игра раскупается как горячие пирожки, лихорадка охватила всю планету. В Великобритании, например, в первые недели после выхода продукта буквально не хватало коробок для всех желающих его приобрести. Но все же более значимым для индустрии стало не само появление DOOM 3, а ажиотаж на рынке hi-end-комплектующих, спровоцированный его релизом.

Высокопроизводительные видеокарты последнего поколения на чипах NVidia GeForce 6800 GT и ATI Radeon X800 XT стоимостью от 500 до 700 долларов, совсем недавно появившиеся в продаже, разлетаются, даже не доходя до складов. Игроков нисколько не смущает, что за деньги, потраченные на приобретение одной лишь видеокарты, можно купить две, а то и три видеоконсоли последнего поколения – геймеры хотят играть в DOOM 3. Волна DOOM-лихорадки докатилась и до Украины, в августе невозможно было найти в Киеве ни одного видеоакселератора класса hi-end – карты распределялись между страждущими буквально по спискам. Несмотря на цены и пресловутую низкую покупательную способность наших граждан.

При этом слова, сказанные создателем этого horror-action Джоном Кармаком год назад, оказались пророческими – даже такие дорогостоящие видеоакселераторы не позволяют увидеть игру во всей красе. В режиме Ultra High Quality DOOM 3 «тормозит» на любом ПК с самой современной начинкой – чтобы полностью проявить себя, игре необходимо не менее 512 MB памяти на видеокарте (а ведь таких акселераторов пока что даже не существует), 1 GB оперативки и соответствующий процессор. Возможно, через год-полтора мы и получим от производителей платы, способные «справиться» с игрой. Очень хочется в это верить, так как проекты, использующие графический движок DOOM 3, будут появляться в течение следующих лет.

Августовский ажиотаж на рынке – это уже второй в нынешнем году всплеск активности игроков, первый был связан с выходом в мае еще одного высокотехнологичного шутера – Far Cry. В сентябре же стоит ожидать похожую ситуацию после релиза долгожданного Half-Life 2. Интересно отметить, что, по некоторым прогнозам, в первом квартале следующего года подобным катализатором на рынке, вероятнее всего, станет творение наших земляков из GSC Game World, если им все-таки удастся выпустить action/RPG S.T.A.L.K.E.R. в намеченный срок.

По мнению многих аналитиков, DOOM 3 и названные выше игры как нельзя лучше доказывают, что слухи о смерти рынка PC-игр оказались несколько преувеличенными. Пока подобные проекты выходят эксклюзивно для ПК, отечественные игроки, традиционно предпочитающие эту платформу консолям, могут спать спокойно, впрочем, как и производители «железа» – игры по-прежнему остаются самыми ресурсоемкими приложениями для домашних компьютеров. Как сложится ситуация в ближайшем будущем, понятно уже сейчас. Следующие два-три года, которые для PC-игр пройдут под властью DOOMократии, должны быть, в принципе, безоблачными.

Приятного чтения и игры.
С наилучшими пожеланиями,
Олег Данилов

СОДЕРЖАНИЕ

№ 8–9 (69), август-сентябрь 2004

Новости

6 Коротко
10 Акция «МКС» и «ДПК»: итоги подведены
12 World Cyber Games 2004 в Украине

ХардWare

На первый взгляд

14 Samsung SGH-X450
14 AverTV Box 5 Live
15 Hercules DJ Console
16 «Квазар-Микро» Senator 3150
16 Leadtek WinFast TV USB II
17 Xlive XBM-100 256 MB
17 Creative Desktop Wireless 8000
18 Samsung SGH-E800
18 Creative MuVo Slim
19 ASUS MyPal A730

Тестовая лаборатория

20 Струйная периферия для цифровых фотокамер
30 Супертест DVD±RW
40 22 оптические мыши: супертест
50 Компьютерные корпуса: лучшие модели среднего класса
60 Новая платформа Intel: ПК будущего – сегодня
64 Платформа AMD64: новый отсчет
66 Не просто X800!
68 Козырные карты – GeForce 6800 против Radeon X800
72 Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки месяца

СофтWare

76 Software: новинки месяца
77 На закачку – становись! Обзор менеджеров загрузки
80 Все для фото
84 Виртуальная библиотека



F1

86 Экспресс-установка Windows
88 Очистка старых фонограмм

Internet

92 Internet-календарь – сентябрь
94 Internet-мозаика
96 Хочу все знать! Энциклопедии и справочники в www

Игротека

102 Аналитика
104 Новости
106 GSC – компания и человек
112 Новые игры GSC Game World
114 DOOM 3
116 «В тылу врага»
118 «Ground Control 2: операция Исход»
120 The Suffering
122 Ballance
123 The Secret of the Silver Earring
124 «Вий. История, рассказанная заново»
125 «Братья Пилоты. Обратная сторона Земли»
126 Маленькие игры. Часть 2
130 Цивилизованные моды
132 Локализации
138 Silent Hill 4: The Room
140 Psi-Ops: The mindgate conspiracy

142 Видеотека

с. 40

22 оптические мыши

Оптические мыши уже давно заняли место на наших рабочих столах, вытеснив своих шариковых предков. Но если раньше недорогие оптические модели могли в чем-то проигрывать аналогичным по цене механическим устройствам, то сейчас их качество находится на должном уровне.



с. 50

Компьютерные корпуса: лучшие модели среднего класса

Если раньше компьютерные корпуса воспринимались как один из самых «скучных» компонентов, то сейчас они вызывают не меньший интерес, чем материнские платы или видеокарты. Даже более того – при покупке нового ПК опытные пользователи и энтузиасты уделяют выбору корпуса первоочередное внимание.

с. 30

Супертест DVD±RW

Еще год назад записывающие DVD-приводы были самой настоящей экзотикой. Однако постепенно мультиформатных накопителей появлялось все больше и больше, цены на них снижались, и сегодня современную модель со скоростью однократной записи 8X можно приобрести за $100.

с. 114

DOOM 3

Перед нами именно то, что нам обещала id Software, не больше и не меньше. DOOM 3 – это ремейк первого DOOM, старая игра, выполненная на новом технологическом уровне. Да, сюжет теперь подается не в руководстве пользователя, мы видим скриптовые сценки, а пару раз даже оказываемся перед выбором, как действовать дальше.



с. 80

Все для фото

Сезон отпусков уже позади, и теперь счастливые владельцы цифровых камер могут наслаждаться кадрами, снятыми на отдыхе. Если бы мы вели речь о пленке, то выбор был бы действительно небогат: проявить, напечатать, упаковать в альбом. К счастью, теперь простор для творчества гораздо шире.

с. 20

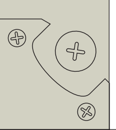
Струйная периферия
для цифровых фотокамер

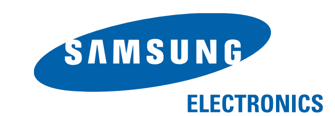
С ростом популярности цифровой фотографии увеличивается интерес пользователей и к струйным фотопринтерам. В то же время меняется и само представление о том, какие же устройства печати относить к числу фотопринтеров.





СОДЕРЖАНИЕ диска ДПК-CD





август-сентябрь 2004

ПРОГРАММЫ:

ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ

77* Download Master v.3.2.5.771
84 Ice-Book Reader v.6.5 Rus
76 Mozilla v.1.7.2
84 Rudenko Book-Reader v.4.5
76 The GIMP v.2.03
84 yBook v.1.3.91

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

80 ACDSee v.6.0.3 Standard Trial
80 Bravo v.1.2
«Доміно-Бухгалтерия» v.1.45
77 FlashGet v.1.60a
77 GetRight v.5.1
77 HiDownload v.5.2
80 InAlbum v.1.0 Standard
80 Memories on TV v.2.1.7
80 Neat Image v.4.0
76 Offline Explorer Enterprise v.3.2.1734
80 Photo Namer v.3.1.346
76 Power Archiver 2004 v.9.00

ОБНОВЛЕНИЯ И ДОПОЛНЕНИЯ

DirectX 9.0c

ИГРЫ:

ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ

Space Invaders OpenGL

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

122 Ballance

SHAREWARE

126 Cheboman
126 Doctris
126 Grand Master Chess
126 Jewel Quest
126 Magic Ball
126 Mahjong Towers II
126 Moorhuhn X – XS
126 PacMania II 1.5
126 Ricochet Lost Worlds
126 Tetris 4000
126 Treasure Mole
126 Varmintz Deluxe
126 Zuma Deluxe

ПАТЧИ

«Ил-2. Забытые сражения». Версия 2.04
«Lock On: Современная боевая авиация». Версия 1.02
«Страусиные бега», «Патч крови»
116 «В тылу врага». Версия 1.12.2
«Власть Закона». Паблиш 1
«Операция Silent Storm: Часовые». Версия 1.1

ДОПОЛНЕНИЯ

«Блицкриг», дополнительная глава «Медаль за город Будапешт»
Far Cry, CryENGINE MOD SDK

ВИДЕО

«Казаки 2: Наполеоновские войны»
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

20 Струйные принтеры

ДРАЙВЕРЫ

ВИДЕОКАРТЫ

ATI Catalyst 4.7
NVidia Forceware 61.77/61.76

«Издательский Дом ITC», редакция журнала «Домашний ПК», составители диска и разработчики программных продуктов, находящихся на нем, не несут ответственности за те проблемы, которые могут возникнуть при их использовании.

«Издательский Дом ITC» и редакция журнала «Домашний ПК» не осуществляют техническое сопровождение и не отвечают на вопросы, связанные с функционированием программных продуктов, размещенных на диске. Техническая поддержка предоставляется соответствующими службами компаний–производителей этого ПО.

Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО.

«ДПК-CD, август–сентябрь 2004» является неотъемлемой составляющей журнала «Домашний ПК», № 8–9, 2004 и продаже отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:
- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP.



ЧТО ОЗНАЧАЮТ ЗНАКИ «ВЫБОР РЕДАКЦИИ» И ЗВЕЗДЫ В НАШИХ РЕЙТИНГАХ



Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции: лучшее качество»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.

№8-9/2004 ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» и «СофтWare»
Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.

★★★★★
Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

★★★★☆
Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★☆☆
Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

★★☆☆☆
Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★☆☆☆☆
Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, и так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.

* Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием. Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены знаком ⇨ СМОТРИ НА ДИСКЕ





Великолепная «семерка»



Мегапиксельной гонке в цифровой фотографии, похоже, не будет конца. Сегодня на повестке дня – цифра «семь». Вот и Sony, анонсируя камеру Cyber-shot DSC-P150, характеризует ее как первый компактный аппарат, оснащенный 7-мегапиксельным сенсором (7,2 млн. пикселов). По своим параметрам она напоминает уже известную пользователям модель DSC-P100. Примененный в камере чип Real Imaging Processor, разработанный Sony, выполняет весьма полезные функции. С его помощью сокращаются время подготовки к съемке и интервал между снимками. Кроме того, он позволяет ускорить автоматическую фокусировку и выбор экспозиции. Оптика, ясное дело, цейсовская. Объектив Carl Zeiss Vario Tessar обеспечивает трехкратное оптическое увеличение. Одного заряда батарей InfoLithium хватит на то, чтобы отщелкать более 300 снимков. Что касается габаритов, то толщина в один дюйм – это совсем неплохо. В продажу новая камера поступит в сентябре по ориентировочной цене $499.



Не только Ferrari



Примеров взаимопересечений IT-индустрии и мира «Формулы 1» просто не счесть. Не успели мы в прошлом номере рассказать о новой камере от Olympus в стиле Ferrari, как Siemens подбросила еще одну тему. Ее мобильное подразделение анонсировало специальную версию смартфона SX1 – SX1 McLaren Limited Edition. «Умный» мобильник разрабатывался в содружестве со специалистами из команды West McLaren Mercedes. Как следует из названия, тираж устройства будет ограничен. Естественно, смартфон имеет приличествующий случаю дизайн, а среди мелодий звонка почетное место занимает рев двигателя гоночного болида. При включении аппарата проигрывается видеоролик, в котором в качестве главной звезды выступает «лошадка» MP4-19. Кроме того, в комплект входят видеорепортаж из «конюшни» West McLaren Mercedes и приветствие знаменитого гонщика Кими Райконена. Цены на «коллекционную» продукцию низкими не бывают, так что страстным болельщикам McLaren эта «игрушка» обойдется в 649 евро.





Часы вместо кошелька



К пластиковым карточкам, пропускающим в офисные помещения или служащим средством оплаты товаров и услуг, мы уже привыкли. Но что вы скажете, если узнаете, что аналогичную функцию могут взять на себя обычные (нет, все-таки не совсем обычные) наручные часы. Подобными способностями могут похвастаться устройства, разработанные совместными усилиями известной фирмы Casio и японской компании, обслуживающей систему кредитных карточек JCB. Уже началось двухмесячное тестирование модели Offica Watch, являющейся одновременно обыкновенным хронометром, электронным пропуском и кошельком. Сотрудники JCB, задействованные в испытаниях, с помощью этих часов получают доступ в административное здание компании в Токио, а также спокойно пользуются ими вместо традиционных платежных карт в принадлежащих ей магазинах и ресторанах. Запуск новой системы в коммерческую эксплуатацию запланирован на следующий год.

Haute Couture в «мышиной» моде

Компьютерная периферия должна быть не только функциональной, но и красивой. Такого мнения придерживается, например, Кристи Хьюз, менеджер по «мышиной» продукции подразделения Microsoft Hardware. Не без ее участия и с благословения Билла Гейтса к разработке одной из последних моделей оптических манипуляторов был привлечен известнейший дизайнер Филипп Старк, знаменитый тем, что в свое время спроектировал личные апартаменты президента Франции в Елисейском дворце. Настоящие художники с блеском выполняют заказы как политиков, так и миллиардеров. Посмотрите на этот плод дизайнерской мысли, получивший название Optical Mouse by S+ARCK. Новая оптическая мышь имеет форму полусферы, оснащена колесиком прокрутки и двумя кнопками, вытянутыми по всей длине устройства и разделенными светящейся полоской (синей или оранжевой). IT-модникам она будет доступна с конца августа. Ориентировочная розничная цена – $34,95. Эксклюзив, как-никак!

Полнофункциональная клавиатура – не роскошь, а...

...составная часть мобильного телефона A630 от компании Motorola. По дизайну этот аппарат напоминает карманные ПК, а сама QWERTY-клавиатура находится внутри раскрывающегося корпуса. Не будет преувеличением утверждение о том, что в этой модели собран целый букет разнообразных удачных решений, как приятных, так и полезных. A630 работает в трех GSM-диапазонах. Его полноцветный дисплей с разрешением 220×176 пикселов, отображающий 65 тыс. цветов, умеет менять ориентацию. Не подумайте о чем-то плохом, просто он может работать как в портретном, так и в альбомном режиме. VGA-камера и интегрированные средства Bluetooth – тоже не последнее дело. Остается добавить, что Motorola A630 поддерживает J2ME, службы MMS и instant messaging, мелодии звонков в формате MP3 и умеет работать с электронной почтой (POP3. SMTP, IMAP4). Габариты невелики (99×45×23 мм), а масса не превышает 100 г. Появление в продаже ожидается в текущем квартале.



Все шире, и шире, и шире!

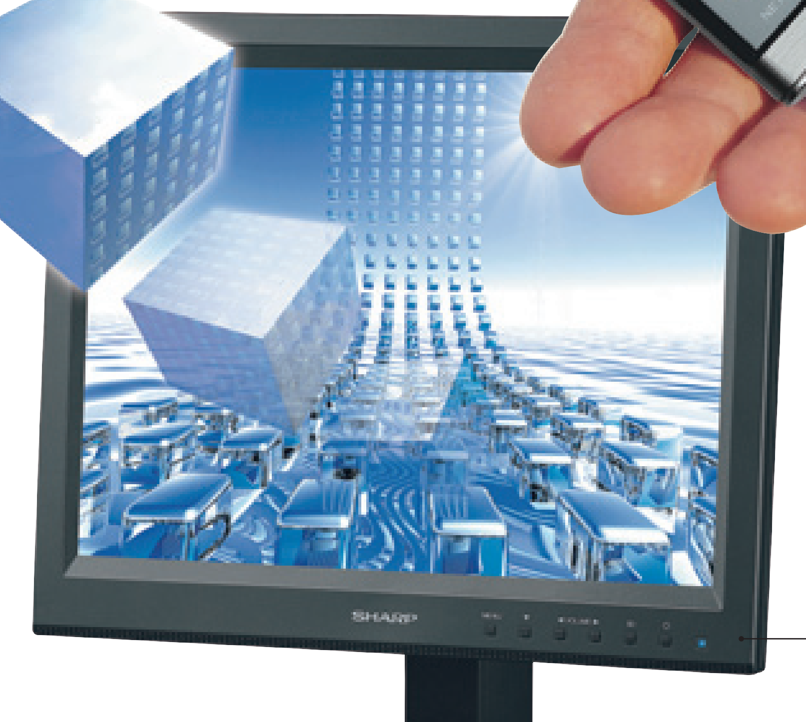
На украинском рынке появились флагманские плазменные панели компании Fujitsu – P55XHA30WS и P63XHA30WS с диагоналями 55 и 63 дюйма соответственно. За использованные инновационные технологии эти дисплеи получили высшие награды на престижных международных выставках CEA 2004 Technohome и CES Innovation 2004. Размер изображения каждой матрицы составляет 1366×768 пикселов, а количество воспроизводимых цветов –1,07 млрд. В P55XHA30WS (первой в мире панели с экраном такого размера) применена Extended Alternate Lighting of Surfaces (e-ALiS) – обновленная версия уже хорошо знакомой по другим моделям системы AliS, благодаря которой значительно улучшается передача яркости и цветовой насыщенности картинки. Не забыт и фирменный видеопроцессор AVM, устраняющий артефакты и повышающий разрешение картинки. Обе модели оснащены цифровым входом DVI-D с поддержкой протокола HDCP. Стоимость новинок – $14 950 и $20 900.

«Нуклон»: тел. (044) 490-7163



Отметим юбилей Walkman с новыми плеерами

К 25-летию всемирно известной торговой марки Walkman корпорация Sony представила две новые модели портативных цифровых проигрывателей. Серия Walkman начиналась с переносных устройств, воспроизводивших записи с магнитной ленты. Сегодня же на рынке персональных музыкальных плееров царит «цифра», и поэтому неудивительно, что самый новый представитель славного семейства – NW-HD1 Network Walkman – предназначен для проигрывания материала, записанного в цифровых форматах. Музыка складируется на 20-гигабайтовый 1,8-дюймовый жесткий диск фирмы Toshiba. Небольшие размеры (89×62,1×13,8 мм) и масса (110 г) позволяют утверждать, что это самое миниатюрное записывающее устройство, использующее формат HDD. Sony не скрывает своих намерений вступить в конкуренцию с ныне «царствующим» iPod от Apple, тем более что, скажем, по такому важному для мобильного пользователя параметру, как время работы от аккумулятора, новый Walkman превосходит «яблочный» проигрыватель в три раза.





Почувствуйте объем

Согласитесь, что использование очков или других дополнительных приспособлений для того, чтобы насладиться объемностью изображения на экране монитора, – штука не особенно комфортная. Это прекрасно понимают исследователи, и работы по созданию трехмерных дисплеев ведутся во многих компаниях. Как часто бывает, и здесь на переднем крае японцы. Не так давно компания Sharp анонсировала ЖК-монитор LL-151D, умеющий «самостоятельно» воспроизводить трехмерные образы. Устройство способно функционировать и в режиме обычного дисплея. Переключение между 2D и 3D может осуществляться как вручную (простым нажатием одной кнопки), так и автоматически с помощью специального ПО. Монитор понимает не только аналоговые RGB-сигналы, но и цифровые (удовлетворяющие спецификации DVI 1.0). Что касается традиционных ТТХ, то диагональ LL-151D равна 15 дюймам, разрешение – 1024×768 пикселов, контрастность 500:1, яркость – 370 кд/м^2 в двухмерном и 140 кд/м^2 в трехмерном режиме.



Телефон с камерой или камера с телефоном

Гибридные устройства становятся все более изысканными. Порой их классификация превращается в достаточно трудную задачу. Гляньте на картинки. С одной стороны, вроде бы стандартная цифровая камера, а с другой – типичный мобильный телефон. Этот «Тяни-Толкай» называется SPH-S2300, а анонсировала его компания Samsung. Хотя есть предположения, что данная модель будет продвигаться исключительно на азиатских рынках, мы посчитали, что знакомство окажется интересным и для наших читателей. Кто знает, может и до нас когда-нибудь доедут подобные устройства. Итак, встроенная трехмегапиксельная камера имеет довольно приличные характеристики, оснащена вспышкой и объективом с трехкратным оптическим увеличением, позволяет получать снимки с разрешением 2048×1536. Не может не радовать высокая скорость срабатывания затвора, что дает возможность делать качественные снимки объектов в движении. Буквально через неделю после Samsung похожие по характеристикам «фототелефоны» анонсировали LG Electronics и Pantech.

ИТОГИ ПОДВЕДЕНЫ



Каждая сага имеет свое начало, а это значит, что когда-нибудь ее ждет завершение. Да, уважаемые читатели, марафонская акция, организованная нашей редакцией и известной украинской компьютерной компанией «МКС», длившаяся более полугода, завершена. В таких случаях положено подводить итоги. Мы не отступим от традиций.

Для начала несколько слов о последней церемонии определения обладателя компьютера от компании «МКС», как обычно состоявшейся в ее салоне-магазине «Компьютеры и офисная техника» на проспекте Победы. Среди присутствовавших были проведены викторины и конкурсы, победителям которых достались весьма полезные вещи, такие как мыши, клавиатуры, гарнитуры и даже принтер. На финальном этапе акции купоны, опубликованные в июньском номере журнала, прислали 1889 читателей, а самой счастливой из них оказалась киевлянка Татьяна Попелим.

Если суммировать общее количество писем, пришедших в течение семи месяцев, на протяжении которых длилась акция «Домашнего ПК» и «МКС», то получится очень солидное число – 18 444. Вот как они распределились по месяцам. Здесь же еще раз напоминаем имена тех героев, кому достался современный домашний компьютер Neo'S от компании «МКС».

Ноябрь 2003 г. – 2588 купонов. Евгений Калашников, г. Киев

Декабрь 2003 г. – 2990 купонов. Василий Руденко, г. Бровары, Киевская обл.

Январь/февраль 2004 г. – 3302 купона, Вячеслав Тарнопольский, г. Донецк

Март 2004 г. – 3111 купонов, Дмитрий Бутко, г. Северодонецк, Луганская обл.

Апрель 2004 г. – 2262 купона, Мирослав Гусельников, г. Днепрорудное, Запорожская обл.

Май 2004 г. – 2302 купона, Валерий Карпович, г. Одесса

Июнь 2004 г. – 1889 купонов, Татьяна Попелим, г. Киев





Этот компьютер от «МКС» уехал в Одессу



Им сопутствовала удача в июне


W1N
intel inside
centrino
MOBILE TECHNOLOGY
WWW - Wide, Wise, Wild
Ноутбук з широкими можливостями
Інтегрований ТВ-тюнер
Кольорова TFT-матриця з діагоналлю 15.4" (16:10)
WXGA / WSXGA+ (1280x800 / 1680x1050)
Відео ATI Mobility™ Radeon™ 9600 (M10-CSP64)
з 64Мб DDR пам'яті
Вбудований сабвуфер
Мобільна технологія Intel® Centrino™ Mobile Technology
Intel® Pentium® M Processor 755
Чіпсет Intel® 855PM+ICH4-M
Intel® PRO/Wireless 2100 802.11b/g
Microsoft® Windows® XP Home Edition (російська версія)
www.asusnb.ru
ASUS®



WORLD CYBER GAMES 2004 в Украине

Максим Потапов

В то время как любители спорта следили за подготовкой к летним Олимпийским играм, украинские кибератлеты разыграли путевку на суперфинал World Cyber Games 2004. Победители отправятся в Сан-Франциско, где представители 62 стран будут состязаться за звание чемпионов мира. На карту поставлен не только престиж державы: призовой фонд в этом году достигает 400 тыс. долл.

World Cyber Games в Украине – это не только отборочные соревнования перед мировым финалом, но и национальное первенство, в котором участвуют представители всех регионов. В этом году зарегистрировались 2160 участников, состязания в четырех игровых дисциплинах проходили в Днепропетровске, Донецке, Киеве, Львове, Одессе, Симферополе и Харькове. Победители суперфинала, состоявшегося в Киеве, не только заслужили почетное звание самого сильного игрока Украины, но и получили по-настоящему ценные призы. Наградой за первое место в каждой номинации стал ноутбук Samsung V30-QOB стоимостью свыше $1300, причем такой приз был вручен всем членам победившей команды по Counter-Strike. Второе место – 17-дюймовый игровой LCD-монитор Samsung SyncMaster 710N со сверхмалым временем отклика, третье – новейший мобильный телефон Samsung SGH-X450. Кроме того, финалисты (первое и второе место в одиночном зачете и выигравшая команда) были награждены путевками в Сан-Франциско. Победители известны игровой общественности по псевдонимам, под которыми они выступают:

Counter-Strike: Condition Zero
1-е место
GSC.GameWorld (Киев): ZeroGravity, ухо, BoBo, Weiss, Enix
2-е место
HR (Днепропетровск): Rashik, Babu, Smail, Markeloff, Tiger
3-е место
maverick.c4 (Одесса): Scorp, Alien, Mad, Karlito, Snoop

WarCraft III: The Frozen Throne
1-е место
GSC.Hot.c-club (Киев)
2-е место
Fudes.Fodder (Днепропетровск)
3-е место
c14.Maloy (Симферополь)

StarCraft: Brood War
1-е место
V.Web.Yan (Симферополь)
2-е место
Rif. Enemy (Киев)
3-е место
White.Ra (Одесса)

Unreal Tournament 2004
1-е место
GSC.Chip.Mask (Одесса)
2-е место
zd.Mistik (Донецк)
3-е место
AllGames.Xan (Одесса)



Организаторы турнира (а это не только компания Samsung, но также Intel и технический спонсор K-Trade) сумели создать великолепные условия для проведения чемпионата. Кульминацией стали финальные игры в Киеве, состоявшиеся в Украинском Доме: просторный зрительный зал, огромный экран, на котором транслировались бои, красочное выступление артистов и лазерное шоу, дискотека, тысячи посетителей... Можно было еще раз убедиться, что World Cyber Games – больше чем игры. Это настоящая Олимпиада, открывающая новые горизонты для молодого поколения.







Samsung SGH-X450

Цена – $200

Продукт предоставлен
Samsung:
тел. 8-800-502-0000

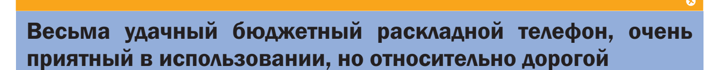


Стандарт
GSM 900/1800
Габариты
106×44×18 мм
Масса
80 г
Основной экран
UFB, 65 тыс. цветов, 128×160 точек
Телефонная книга
По 3 номера и 1 e-mail на имя, всего 1000 номеров
Работа с сообщениями
SMS, MMS
Коммуникации
COM
Звуковой сигнал
40-голосный, полифонический, поддержка MMF и MIDI

Как известно, Samsung дешевых телефонов не делает. Однако сегодня получают распространение бюджетные «раскладушки», и, разумеется, многим покупателям хотелось бы иметь такую модель именно от корейской компании, добившейся лидерства на этом поприще. Им Samsung предлагает недорогую модель SGH-X450. Приготовлен данный продукт по несколько необычному «рецепту»: сохранив высокое качество материалов, сборки и отделки, а также всю функциональность имиджевых «раскладушек», разработчики отказались от внешнего дисплея, чтобы немного удешевить телефон. На первый взгляд это кажется неудобным, поскольку не удается извлечь всю выгоду из функции активного флипа, однако модель рассчитана на тех, кто покупает аппарат в раскладном корпусе впервые и не привык к такой возможности.

X450 может противопоставить конкурирующим бюджетным моделям изящные формы и небольшие размеры классической компактной «раскладушки» Samsung, хороший UFB-экран, практически не уступающий по качеству картинки более дорогим TFT-дисплеям, громкую и благозвучную 40-голосную полифонию с поддержкой MMF и MIDI, возможность запускать Java-апплеты, MMS и другие технологии, характерные для дорогих телефонов этой марки.

В общем, преимуществ у X450 гораздо больше, чем недостатков, появившихся из-за отсутствия внешнего экрана, и он полностью удовлетворяет потребности тех, для кого предназначен, – женщин и молодежи. Однако цена аппарата, по крайней мере, на начальном этапе, получилась несколько завышенной: лишь немного доплатив, можно получить качественный двухэкранный телефон, например Samsung SGH-S500.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Весьма удачный бюджетный раскладной телефон, очень приятный в использовании, но относительно дорогой

ЗА	ПРОТИВ
Привлекательный дизайн; хорошая полифония; поддержка MMS, Java	Нет внешнего экрана; немного завышена цена

AverTV Box 5 Live

Цена – $125

Продукт предоставлен
«Навигатор»:
тел. (044) 241-9494

Входы
ТВ-антенна, композитный, S-Video, VGA, Audio-in (RCA, mini-jack)
Выходы
VGA, Heaphones, Audio-out
Габариты
165×115×25 мм

LCD-телевизоры все чаще появляются на прилавках магазинов бытовой электроники, но цены на них остаются по-прежнему высокими. Для сравнения: если 17-дюймовый ЖК-монитор можно приобрести за $400, то LCD-телевизор с этим же размером диагонали обойдется никак не меньше $800. В такой ситуации устройство, подобное AverTV Box 5 Live, сослужит неплохую службу. По сути дела, это телевизионный приемник с VGA-выходом, который можно подключить к любому монитору. Связь с компьютером не предусмотрена, с помощью пульта ДУ пользователь выбирает источник видеосигнала – тюнер или ПК. Разумеется, для этого VGA-кабель, идущий от системного блока, необходимо подключить к приставке. При этом возможно снижение качества изображения, как всегда бывает с аналоговым соединением при возникновении помех на пути прохождения сигнала. Но если в мониторе предусмотрено два входа (а именно такие мы всегда рекомендуем к приобретению), то проблем не возникнет: ПК подключается через цифровой DVI, а тюнер – через VGA-вход. В результате дисплей легким нажатием клавиши может в любой момент превратиться в телевизор, причем без потери качества изображения. Преимущества в сравнении с TV-тюнерами, для работы которых требуется ПК, очевидны: полная бесшумность и компактность. Но есть и недостатки: за аналогичную сумму вы приобретете устройство, которое позволит не только смотреть телепрограммы, но и записывать их, а также оцифровывать видео с других источников. AverTV Box 5 Live выдает отличную картинку, особенно в режиме 1024×768 с частотой обновления 85 Hz. Полный набор видеовходов и поддержка режима Picture-in-Picture дают возможность дополнительно подключить DVD-плеер, игровую приставку или другое устройство с видеовыходом.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличное решение для владельцев LCD-мониторов

ЗА	ПРОТИВ
Автономность; приличное качество изображения; большое количество входов	Довольно высокая цена; желательно иметь монитор с дополнительным входом





Hercules DJ Console

Цена – $299

Продукт предоставлен
Entry: тел. (044) 238-0471

Интерфейс
USB

Питание
Через USB

Входы
Линейный стереовыход (RCA), микрофонный (6,35 мм), коаксиальный, оптический, Din 5-pin MIDI-in

Выходы
На наушники (6,35 мм), 6 RCA для 5.1-канального аудио, 3 mini-jack, коаксиальный, оптический, Din 5-pin MIDI-out

Аудиопроцессор
6-канальный в режиме 16-bit/48 kHz, 24-битные преобразователи

Совместимость
Microsoft Direct Sound, General MIDI, ASIO 2.0

О таком устройстве мы когда-то мечтали, пытаясь организовать рабочее место диджея на базе ПК. Приходилось устанавливать две звуковые платы возиться с настройкой программы, эмулирующей CD- или виниловые деки, а управлять таким комплексом с помощью клавиатуры и мыши было просто невыносимо. Так что желание изготовлять DJ-миксы на публике с помощью ПК быстро угасло. С тех пор значительно увеличилась емкость HDD, все больше музыки берется из Сети, и идея использования ПК как носителя аудиоданных стала еще актуальней. Диджейская консоль от Hercules только подтверждает этот вывод.

Главное ее достоинство – она дает навыки реальной работы с оборудованием, применяемым на дискотеках. В ней совмещаются панель управления деками (с регулировкой темпа, тональности и простейшими скретч-эффектами) и звуковой пульт с кроссфейдером и трехполосным эквалайзером, настраиваемым режимом Talkover для микрофона и усиленным выходом на наушники. Используя возможности ПК и программного обеспечения, DJ Console позволяет создавать довольно изощренные спецэффекты и выступает в роли сэмплера. Между прочим, реализация всех этих возможностей в профессиональной технике обойдется не в одну тысячу долларов. Хотя, конечно, по удобству эксплуатации связка «DJ Console+ПК» уступает набору специализированных устройств. Интересно, что этот продукт предназначен не только для домашней работы, но и для «выхода в свет»: предусмотрена защитная крышка, которая служит и подставкой, ремень для переноски, а сам корпус имеет резиновые защитные ребра. Так что начинающий диджей наверняка захочет не только использовать его в качестве тренажера, но и устроить с его помощью вечеринку для друзей.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Незаменимая вещь для начинающих диджеев

ЗА	ПРОТИВ
Весь необходимый диджейский инструментарий, недорого...	...при наличии ноутбука или ПК



«Квазар-Микро» Senator 3150

Цена – 11 899 грн

Продукт предоставлен
«Квазар-Микро»:
тел. (044) 239-9999

Предустановленная ОС
Windows XP Home Edition

Процессор
Pentium M (Dothan) 1,8 GHz

Оперативная память
512 MB

Экран
15,1", 1400×1050 точек

Жесткий диск
40 GB, 4200 об/мин

Оптический накопитель
CD-RW/DVD-ROM

Графический адаптер
ATI Mobility Radeon 9000

Форматы поддерживаемых флэш-карт
SecureDigital, SmartMedia, MultiMedia Card, Memory Stick

Беспроводные коммуникации
IrDA, Wi-Fi

Батарея
Li-Ion, 4400 мА·ч (11 В)

Масса
2,8 кг

Габариты
334×280×29 мм

В последнее время мода на мобильные решения приводит к тому, что вместо стационарных ПК все чаще и чаще используют ноутбуки – в том числе для игр и просмотра высококачественного видео. Поэтому неудивительно, что мощные портативные компьютеры становятся все более популярными.

На сегодняшний день как мировые, так и отечественные производители предлагают в этом классе широчайшую гамму моделей на любой вкус, и Senator 3150 от «Квазар-Микро» – их яркий представитель. Он построен на базе технологии Intel Centrino с процессором Intel Pentium M (ядро Dothan), оборудован видеоадаптером ATI Mobility Radeon 9000, выводящим картинку на отличный 15,1-дюймовый TFT-дисплей с повышенным разрешением.

Клавиатура ноутбука – стандартная, с полноразмерными кнопками, и переход на нее с обычной клавиатуры проблем не вызывает. Управление курсором осуществляется с помощью тачпада, белый цвет которого поначалу смотрится несколько непривычно на фоне темной панели. Тем не менее он размещен удобно для рук, а его работа не вызывает каких-либо нареканий. В качестве вспомогательного органа управления для прокрутки текста между двумя основными клавишами тачпада расположены дополнительные, гораздо меньшего размера – для прокрутки вверх и вниз.

Из прочего оснащения стоит отметить кард-ридер и инфракрасный порт. Еще одна достаточно нехарактерная для большинства ноутбуков деталь – среди аудиоразъемов присутствует линейный вход – возможно, кому-то это покажется важным. Время автономной работы Senator 3150 под нагрузкой составило 229 минут (по результатам теста Mobile Mark 2002) – очень неплохой показатель.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Качественное решение класса «замена настольного ПК» от отечественного производителя

ЗА	ПРОТИВ
Яркий экран с большим разрешением; долгое время жизни от батарей; хорошая оснащенность	Дизайн корпуса придется по вкусу не всем

Leadtek WinFast TV USB II

Цена – $95

Продукт предоставлен
«Евро Плюс»:
тел. (044) 249-3741

Интерфейс
USB 2.0

Видеовход
Composite, S-Video

Аудиовход/выход
Есть/есть

Пульт ДУ
Есть

Питание
Через внешний адаптер

FM-радио
Есть

Дополнительное ПО
Ulead Video Studio 7.0, Ulead DVD MovieFactory 2.0, Ulead Cool 3D 3.0

Внешний TV-тюнер является оптимальным решением для ленивых пользователей: не нужно раскручивать системный блок, возиться с установкой платы... Подключил USB-кабель – и готово! С внедрением высокоскоростного интерфейса такие устройства становятся еще привлекательнее, так как позволяют просматривать и записывать видео с более высоким качеством. Правда, при передаче по USB 2.0 большого потока данных достаточно сильно «нагружается» центральный процессор, но для современных компьютеров, где тактовые частоты измеряются гигагерцами, это не проблема.

Тюнер принимает телевизионный сигнал со стереозвуком и работает как FM-радио. Пульт ДУ добавляет комфорта, с ним ощущение от работы с WinFast TV USB II – как от обычного телевизора или видеомагнитофона. Устройство записывает телепрограммы и радиотрансляции, причем способно выполнять такую операцию одновременно с воспроизведением. Функция Time-Shifting позволяет поставить телепрограмму на паузу и даже отмотать обратно (запись прямого эфира в это время продолжится). Тюнер можно и запрограммировать для записи в определенное время. В принципе, эти возможности уже не назовешь диковинкой, тем не менее, именно они делают подобные устройства популярными.

Качество картинки у WinFast TV USB II – отличное. Это обусловлено не только спецификой отображения видео на компьютерном дисплее, но и поддержкой устройством функции de-interlace, которая устраняет шум и мерцание на краях быстро движущихся объектов. Нам понравилась работа TV-тюнера при захвате изображения с возможностью кодировки во всевозможные форматы. Причем видеовходы могут служить и для просмотра материала с видеокамеры или видеомагнитофона. В общем и целом, WinFast TV USB II оставил только положительные эмоции. Рекомендуем.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Один из лучших TV-тюнеров на рынке

ЗА	ПРОТИВ
Удобство в инсталляции и эксплуатации; качественный захват видео	Противопоказаний нет





Xlive XBM-100 256 MB

Цена – $250

Продукт предоставлен «Селтек»:
тел. (044) 468-7369

Емкость	256 MB
Поддерживаемые форматы	MP3, WMA (8–320 Kbps)
FM-тюнер	76–108 MHz
Bluetooth	Версия 1.1, Class II
Аккумулятор	Li-Polymer, до 14 ч воспроизведения
Габариты (Ш×В×Г)	85×30×18 мм
Масса	42 г

Bluetooth-интерфейс становится стандартной функцией мобильных устройств, но почему-то еще никому не приходило в голову внедрить его в MP3-плееры. Исправить это упущение взялась компания Zenocom, представив модель Xlive XBM-100. Технология Bluetooth нашла здесь интересное применение. Для тех, кто часто слушает MP3-проигрыватель и из-за него пропускает звонки на свой мобильный телефон, использование плеера в качестве беспроводной телефонной гарнитуры окажется как нельзя кстати. При входящем звонке воспроизведение музыки приостанавливается, по окончании разговора – начинается вновь. Более того, возможность прямого кодирования в MP3 позволяет записать телефонный разговор, что пригодится для голосовых заметок и не только.

Записывать можно и радиотрансляции со встроенного FM-тюнера, предусмотрено также использование Xlive XBM-100 в качестве диктофона. Плеер распознается Windows XP как стандартный внешний накопитель, так что о функциональности Xlive XBM-100 скажем: все-в-одном и немного больше. Дизайн также не оставит никого равнодушным, как и «долгоиграющий» литийполимерный аккумулятор, подзарядка которого осуществляется через USB.

К сожалению, низкая пропускная способность радиоканала не позволяет эффективно обмениваться файлами с другими Bluetooth-устройствами, и все же такую возможность обещают предусмотреть в будущих моделях Xlive. А пока «заправлять» плеер музыкой или данными придется посредством USB (кабель прилагается), да и то – версии 1.1, в то время как лучшие MP3-плееры, доступные на рынке, поддерживают USB 2.0. Тем не менее на правах первого и пока единственного MP3-плеера с Bluetooth, Xlive XBM-100 получает высший балл.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Удачный MP3-плеер с Bluetooth-функциональностью

ЗА	ПРОТИВ
Отличный дизайн; удобное управление; возможность использования в качестве Bluetooth-гарнитуры	Невозможность обмениваться файлами посредством Bluetooth; отсутствие поддержки USB 2.0

Creative Desktop Wireless 8000

Цена – $65

Продукт предоставлен
Action Ukraine,
action.com.ua

Количество расширенных клавиш	20
Питание	4 батарейки AA
Частота	27 MHz
Разрешающая способность	800 dpi

Беспроводные комплекты традиционно применяются исключительно для работы в офисных приложениях и несложных играх. Для динамичных боевиков и стратегий мышка, пожалуй, несколько тяжеловата, сказывается вес двух батареек. Отрадно, что в Creative Desktop Wireless 8000 манипулятор несколько легче, чем у других радиодесктопов. Разумеется, обычные проводные «грызуны» все еще дадут ей фору, но опыт использования данного комплекта в том же DOOM 3 показал, что играть вполне можно и даже после пары часов, проведенных в лабиринтах космической станции, руки практически не устают. Хотя киберспортсменам эту мышь мы все-таки не порекомендуем.

Порадовала также и симметричная форма манипулятора, так что левши не останутся в обиде. Из-за этого, правда, пришлось пожертвовать дополнительными кнопками, поэтому некоторые игроки будут недовольны. Зато на самой клавиатуре этих самых расширенных клавиш целых двадцать, включая очень удобное управление медиаплеером и отдельное колесико для скроллинга текстов, функционирующее аналогично курсорным кнопкам. Традиционно в Windows XP все они работают без установки каких-либо драйверов, сразу после подключения, ну а после инсталляции ПО доступна и индивидуальная настройка всех клавиш. Клавиатура устойчиво стоит на столе и не проскальзывает благодаря прорезиненным ножкам.

Комплект подсоединяется к USB-порту, переходник для PS/2 в поставке отсутствует. Зато вполне возможно использовать одновременно две клавиатуры и мышь: скажем, если вы смотрите фильмы по телевизору через TV-out в одной комнате и работаете на компьютере в другой.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Один из лучших беспроводных комплектов, который подойдет не только для работы, но и для игр

ЗА	ПРОТИВ
Стильный внешний вид; сравнительно небольшой вес; обилие дополнительных кнопок; симметричная мышь	Практически нет



Samsung SGH-E800

Цена – $550

Продукт предоставлен
Samsung:
тел. 8-800-502-0000

Стандарт
GSM 900/1800, GPRS Class 10

Габариты и масса
99×45×23 мм, 100 г

Дисплей
TFT, 128×160 точек, 65 535 цветов

Коммуникации
COM, IrDA

Встроенная камера
CMOS, 640×480 точек

Работа с сообщениями
SMS, MMS

Стремительно растет популярность телефонов-слайдеров, состоящих из двух половинок, которые сдвигаются относительно друг друга. Действительно, «раскладушки» уже несколько приелись, а новый формфактор сулит дополнительные преимущества. Выполненный в таком корпусе Samsung SGH-E800 продолжает линейку топ-моделей корейской марки.

Подобную конструкцию впервые опробовала Siemens в своем знаменитом SL55. Инженеры Samsung значительно усовершенствовали эту схему, добавив в нее то, чего так не хватало для удобства работы с SL55, – механизм автораскрытия. Пользователю нужно только начать открывать или закрывать корпус, а пружина внутри сама приводит слайдер в конечное положение. Удобная и надежная система пришлась нам по вкусу.

А что внутри телефона? Оснащен он очень неплохо. Аппарат отличается емкой адресной книгой на 1000 абонентов, поддержкой MMS и Java, отличными возможностями персонализации. Встроенная камера обладает одним из самых богатых на сегодня наборов функций фото- и видеосъемки. Особенно полезен для фотовидеолюбителя большой объем памяти, которым оборудован E800, – 20 MB позволяют вместить действительно много кадров и видеороликов. Все это управляется посредством традиционно хорошего, понятного и красочного меню, обычно не вызывающего никаких проблем ни у опытных, ни у начинающих пользователей.

Новинка от Samsung нам очень понравилась. В ней прогрессивная идея слайдера сочетается с традиционными преимуществами продуктов этой марки – отличным дисплеем, качественной полифонией, тщательной сборкой и отделкой. В итоге получился прекрасный аппарат, превосходящий всех нынешних конкурентов.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Стильный, удобный в работе телефон со слайдером для тех, кто готов выложить деньги за имидж

ЗА
Хороший дизайн; удобный механизм автодоводки слайдера; неплохая функциональность; огромный объем памяти

ПРОТИВ
Не совсем удобные верхние цифровые клавиши

Creative MuVo Slim

Цена – $180

Продукт предоставлен
ELKO Kiev,
www.elko.kiev.ua

Объем памяти 256 MB

Поддерживаемые стандарты воспроизведения
MP3 (8–41,4 kHz), с отображением ID3-тегов; WMA, включая записи с DRM (16–41,4 kHz)

Интерфейс подключения к ПК
USB 2.0

ЖК-дисплей
Монохромный, 132×32 точек

Выходная мощность
3–5 мВт

Диапазон воспроизводимых частот 24 Hz – 20 kHz

КНИ
Менее 0,05%

Соотношение сигнал/шум
Более 90 дБ

Разделение стереоканалов
Более 60 дБ

Габариты, масса (с батареей)
55×85×7 мм, 46 г

Гарантия
24 мес

Уже при первом знакомстве с перечнем технических характеристик MuVo Slim возникло подозрение, что в них вкралась ошибка. Ведь толщина этого нового мультиформатного плеера размером с кредитную карточку всего 7 мм, а производителем заявлены 17 часов непрерывной работы от встроенной ионолитиевой аккумуляторной батареи. Зная, насколько декларативными зачастую оказываются и более скромные показатели, мы решили собственноручно проверить их достоверность. При тестировании в режиме FM-приемника (при периодическом обращении к меню и на 75% от максимальной громкости) проигрыватель функционировал 19,5 часа! Не менее впечатляет продолжительность работы при непрерывном прослушивании файлов формата MP3 – около 17 ч 40 мин и в режиме записи со встроенного микрофона и последующего стирания – 16 ч 10 мин. Пожалуй, на сегодня это рекорд среди MP3-плееров с флэш-памятью.

Несмотря на весьма скромные размеры, MuVo Slim позволяет делать аудиозаметки (монозапись) с помощью микрофона или со своего FM-тюнера записать понравившуюся передачу в виде WMA-файла (формат IMA ADPCM 16 kHz 4 бит Stereo).

Ломка стереотипов произошла и при оценке поставляемых в комплекте неодимовых наушников-«капелек». По внешнему виду они почти не отличаются от своих собратьев, лишь несколько увеличен диаметр вкладной части, что улучшает их фиксацию в ушах. Однако по качеству эти наушники могут поспорить с известными Koss Porta Pro, демонстрируя высокую отдачу, сочные басы, достаточно четкую локализацию инструментов и «беспроводальную» стереопанораму, глубина которой не меняется при регулировке громкости.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Оценить все достоинства плеера смогут истинные приверженцы мобильного образа жизни

ЗА
Большое время работы от батарей; чувствительный и стабильный двустандартный FM-тюнер; удобный интерфейс

ПРОТИВ
Относительно высокая стоимость



ASUS MyPal A730

Цена – $550

Продукт предоставлен
ASUS, www.asus.ru

Операционная система
MS Windows Mobile 2003 Second Edition

Процессор
Intel PXA270, 520 MHz

Оперативная память
128 MB

Постоянная память
64 MB

Размер области ПЗУ для хранения пользовательских данных
19 MB

Экран
TFT, 640×480 точек, 65 536 цветов

Слоты расширения
SD/MMC, CF Type II

Размеры
118×73×17 мм

Масса
170 г

Тип и емкость аккумуляторной батареи
Li-Ion 1100 мА·ч

Интерфейсы
IrDA, USB, Bluetooth

Почти все нововведения в КПК ASUS A730 уже встречались нам по отдельности, однако именно здесь они собраны вместе, благодаря чему в полной мере реализуются все преимущества новых технологий.

A730 оснащается экраном с разрешением VGA (640×480 точек) – по всей видимости, стандартным для КПК высшего класса в недалеком будущем. Подобный дисплей уже применялся в Toshiba e800, однако там он не раскрывал весь свой потенциал из-за отсутствия поддержки со стороны ОС. В A730 устанавливается новая версия системы – Windows Mobile 2003 Second Edition, изначально поддерживающая работу всех приложений в VGA-режиме. А чтобы обеспечить хорошее быстродействие, КПК оборудован самым быстрым из современных процессоров для такого рода устройств – 520-мегагерцевым Intel PXA270, представителем нового поколения XScale.

Как и следовало ожидать, оснащение A730 очень богато. КПК оборудован 128 MB оперативной памяти, имеет два слота расширения (SD/MMC и CompactFlash), адаптер Bluetooth. Существует также версия со встроенным интерфейсом Wi-Fi.

В работе ASUS A730 очень хорош. КПК удобно ложится в руку, он достаточно компактен, как для своей оснащенности. Качество и детальность изображения на VGA-экране заметно выше, чем на обычном, однако этот режим более требователен к быстродействию системы. В A730 производительный процессор сочетается со среднескоростной графической частью, из-за чего комфортность работы в экономичных режимах несколько страдает.

В итоге, ASUS MyPal A730 – весьма интересный продукт, открывающий новые перспективы развития Pocket PC. Он вполне оправдывает свою стоимость и понравится требовательным пользователям.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Первый представитель нового поколения КПК на платформе Microsoft – интереснейший продукт с массой новых возможностей

ЗА	ПРОТИВ
VGA-экран; быстрый процессор; Bluetooth-адаптер; два слота расширения; небольшие габариты; удобство использования	Не очень быстрая графическая часть

СТРУЙНАЯ ПЕРИФЕРИЯ

ДЛЯ ЦИФРОВЫХ ФОТОКАМЕР

Тимур Ягофаров

С ростом популярности цифровой фотографии увеличивается интерес пользователей и к струйным фотопринтерам. В то же время меняется и само представление о том, какие же устройства печати относить к числу фотопринтеров. Если год назад таковыми считались аппараты, поддерживающие шестицветную печать, то сегодня обязательным условием является способность принтера напрямую взаимодействовать с камерой. Поэтому в данном тестировании мы собрали модели, поддерживающие вывод фотографий либо непосредственно с цифрового фотоаппарата, либо с модулей флэш-памяти.

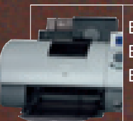
Интересно, что все более широкое распространение получают так называемые раздельные картриджи, в которых чернила каждого цвета находятся в отдельных резервуарах, заменяемых независимо друг от друга. Появились в нынешнем тестировании и аппараты, поддерживающие работу одновременно с семью цветами. Это позволяет расширить диапазон воспроизводимых цветов и сделать отпечатки еще реалистичнее.

Если вы предполагаете печатать фотографии без использования ПК, напрямую с камеры, то при выборе фотопринтера следует обратить внимание на то, поддерживает ли он формат применяемой вами карточки флэш-памяти. Да и вообще, нелишне, чтобы модель была оснащена встроенным кард-ридером; в этом случае отпадает необходимость в отдельном устройстве.

Все современные фотопринтеры способны печатать снимки без полей на листах бумаги размером 10×15 см и формата А4. Но если вы предоставите драйверу самостоятельно произвести масштабирование изображения, то может оказаться, что обрежется часть объекта, расположенного близко к краю. Поэтому полезно предварительно просматривать результаты работы драйвера.

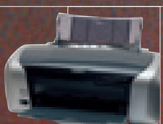
И последнее, на что хотелось бы обратить ваше внимание до того, как вы приступите к знакомству с участниками тестирования. Хотя стоимость печати фотографий дома постепенно уменьшается, она все же гораздо выше, чем в мини-лабах. Поэтому основными преимуществами домашней фотолаборатории являются, прежде всего, оперативность и удобство в работе. Но, самое главное, она позволяет вам в полной мере проявить ваш творческий потенциал. А возможности у решения, включающего цифровую камеру, фотопринтер и ПК, просто безграничные.

CANON



Bubble Jet i905D
Bubble Jet i965
Bubble Jet i990

EPSON



Stylus Photo R200
Stylus Photo R300

HP



Photosmart 7660
Photosmart 7760
Photosmart 7960


EPSON
EPSON STYLUS PHOTO 1300





Canon Bubble Jet i905D

Цена – 1798 грн

Факты

Максимальное разрешение
4800×1200 dpi

Минимальный размер капли
2 пл

Интерфейс
USB

Печать без полей
Есть

Черный картридж
Ресурс 430 с. (заполнение 5%); цена 61 грн

Фотокартридж
Раздельный, ресурс каждой чернильницы 430 с. (заполнение 5%); цена 61 грн

Блок сопел
В сменном печатающем узле

Средства прямой печати
Кард-ридер SD/MMC/SM/MS/MS-DUO/CF/xD; USB Direct Print; PictBridge; цветной ЖК-экран

Результаты тестов

Печать 3 с. текста с цветными иллюстрациями
2 мин 3 с

Печать фотографий 10×15 см
1 мин 17 с, 1 мин 21 с, 1 мин 23 с

Оценка качества фотопечати
4,5 из 5

В настоящее время идет смена поколений принтеров Canon, а данная модель является новейшей среди протестированных нами устройств этого производителя. Отметим, что в состав Bubble Jet i905D входит небольшой цветной ЖК-монитор, с помощью которого можно просматривать перед печатью снимки, хранящиеся на модулях флэш-памяти либо в подключенной к принтеру фотокамере. А встроенный кард-ридер поддерживает широкий список форматов карточек.

Модель Bubble Jet i905D в состоянии печатать не только на бумажных носителях, но и на специальных оптических дисках. В комплект поставки входит держатель, где фиксируется CD-R или DVD-R.

На примере данной модели отметим, что использование в аппаратах Canon малых капель равного объема позволяет получить результат не хуже, чем каплями переменного размера, как у Epson. Но, с другой стороны, недостатками работы драйверов Canon является получение менее четких форм и более размытых деталей, а также заметный муар на мелких структурах.

Хотя скорость печати текстового документа у Canon i905D оказалась не самой высокой, но фотографии ей удалось напечатать гораздо быстрее, чем более солидным моделям других производителей.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Производительная и функциональная модель

ЗА
Высокая скорость при печати фото; наличие встроенного ЖК-экрана

ПРОТИВ
Нет

Canon Bubble Jet i965

Цена – 1998 грн

Факты

Максимальное разрешение
4800×2400 dpi

Минимальный размер капли
2 пл

Интерфейс
USB, USB 2.0

Печать без полей
Есть

Черный картридж
Ресурс 210 с. (заполнение 5%); цена 61 грн

Фотокартридж
Раздельный; ресурс каждой чернильницы 210 с. (заполнение 5%); цена 61 грн

Блок сопел
В сменном печатающем узле

Средства прямой печати
USB Direct Print; PictBridge

Результаты тестов

Печать 3 с. текста с цветными иллюстрациями
1 мин 11 с

Печать фотографий 10×15 см
1 мин 18 с, 1 мин 17 с, 1 мин 16 с

Оценка качества фотопечати
5 из 5

Как и в младшей модели Bubble Jet i905D, в данной применяется 6-цветная схема печати с раздельными емкостями для чернил, что позволяет эффективно их использовать. Зато Bubble Jet i965 отличает более высокая разрешающая способность – 4800×2400 dpi.

Для прямого вывода снимков с фотокамеры служит разъем USB, расположенный на передней панели аппарата. А к персональному компьютеру принтер можно подключить через порт USB либо USB 2.0 Hi-Speed. В нашем тестировании мы использовали USB 2.0, и не исключено, что именно поэтому обе старшие модели Canon продемонстрировали такую высокую скорость печати.

Если принимать в расчет только качество отпечатков и скорость их вывода, то Canon Bubble Jet i965 является лидером нашего испытания. Но получить знак отличия ему не удалось из-за высокой цены самого аппарата, хотя раздельная схема картриджей позволяет сэкономить расходные материалы за счет их полного использования, буквально до последней капли.

Среди достоинств модели Bubble Jet i965 следует отметить то, что она была в числе лучших в части передачи светлых тонов и в тесте на печать предзакатного пейзажа, требующего хорошей проработки пастельных цветов и красно-оранжевой гаммы.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Производительный фотопринтер, хорошо передающий светлые тона

ЗА
Большая скорость печати документов и фотографий

ПРОТИВ
Высокая цена; отсутствует кард-ридер



Canon Bubble Jet i990

Цена – 2332 грн

Факты

Максимальное разрешение	4800×2400 dpi
Минимальный размер капли	2 пл
Интерфейс	USB, USB 2.0
Печать без полей	Есть
Черный картридж	Ресурс 210 с. (заполнение 5%); цена 61 грн
Фотокартридж	Раздельный, ресурс каждой чернильницы 210 с. (заполнение 5%); цена 61 грн
Блок сопел	В сменном печатающем узле
Средства прямой печати	USB Direct Print, Exif Print

Результаты тестов

Печать 3 с. текста с цветными иллюстрациями	1 мин
Печать фотографий 10×15 см	1 мин 14 с, 1 мин 12 с, 1 мин 13 с
Оценка качества фотопечати	4,5 из 5

Самой быстрой среди участников тестирования оказалась именно данная модель, которая при этом смогла продемонстрировать и прекрасное качество отпечатков. В принтере впервые применена семицветная схема, где дополнительным цветом служит красный. По заявлению производителя, это позволило расширить цветовой охват до потенциала специальной бумаги. При этом аппарат смог выйти в лидеры по таким параметрам, как неразличимость растра, качество передачи контрастного сюжета и насыщенность черного. Таким образом, становится ясно, почему его цена также является самой высокой среди участников тестирования.

В программу наших испытаний не вошла печать фотографий на бумаге A4, но заметим, что с ней фотопринтеры Canon справляются почти так же быстро, как со снимками 10×15. Поэтому их можно порекомендовать тем, для кого производительность является ключевой характеристикой при выборе.

К сожалению, Canon i990 не смог завоевать знака отличия, так как мы отметили некоторые недостатки в точности цветопередачи. Он хуже других справился с передачей пейзажа и телесных тонов в портрете, а также воспроизвел оттенки красного менее насыщенно, чем другие принтеры Canon. Мы отнесли данный недочет на недоработку драйвера, так как это первый семицветный принтер у Canon. Надеемся, что вскоре все недочеты будут исправлены.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Отличное решение для тех, кому важна прежде всего производительность

ЗА
Максимальная в данном тестировании производительность при выполнении всех видов распечаток при отменном качестве

ПРОТИВ
Высокая цена; отсутствует встроенный кард-ридер





Epson Stylus Photo R200

Цена – $180

Факты

Максимальное разрешение
5760×1440 dpi

Минимальный размер капли
3 пл

Интерфейс
USB Hi-Speed (USB 2.0)

Печать без полей
Есть

Черный картридж
Ресурс 430 с. (заполнение 5%); цена 76 грн

Фотокартридж
Раздельный; ресурс каждой чернильницы 430 с. (заполнение 5%); цена 76 грн

Блок сопел
В принтере

Средства прямой печати
USB Direct Print; PictBridge

Результаты тестов

Печать 3 с. текста с цветными иллюстрациями
1 мин 28 с

Печать фотографий 10×15 см
2 мин 14 с, 2 мин 16 с, 2 мин 12 с

Оценка качества фотопечати
5 из 5

Данная модель, как и старшая, поддерживает шестицветную печать каплями переменного размера не только на фотобумаге, но и на оптических дисках со специальной поверхностью. Отметим, что отпечатки, сделанные на специальной бумаге, не боятся воздействия влаги, а светостойкость применяемых пигментных чернил QuickDry достигает 25 лет.

Для взаимодействия с фотокамерой в Stylus Photo R200 используется только порт USB, поддерживающий спецификацию Exif Print. Но следует иметь в виду, что в аппарате нет встроенного кард-ридера и к нему нельзя подключить ЖК-экран. Поэтому предварительный просмотр снимков возможен лишь посредством самой камеры. Впрочем, если вы хотите сэкономить на встроенном ЖК-экране и кард-ридере и готовы мириться с указанными выше неудобствами либо вы собираетесь работать с принтером только через ПК, то эта модель является прекрасным выбором. Особенно для тех, кто, прежде всего, ценит качество. А оно у отпечатков, сделанных на Epson Stylus Photo R200, просто отменное.

Примечательно, что данный принтер продемонстрировал один из самых быстрых результатов в печати 3-страничного текста с иллюстрациями. Да и при выводе фотографий 10×15 он временами опережал старшую модель.

ВЕРДИКТ ★★★★★ 

Относительно недорогой фотопринтер, обеспечивающий отличную цветопередачу

ЗА
Прекрасное качество отпечатков

ПРОТИВ
Нет встроенного ЖК-экрана и кард-ридера

Epson Stylus Photo R300

Цена – $235

Факты

Максимальное разрешение
5760×1440 dpi

Минимальный размер капли
3 пл

Интерфейс
USB Hi-Speed (USB 2.0)

Печать без полей
Есть

Черный картридж
Ресурс 430 с. (заполнение 5%); цена 76 грн

Фотокартридж
Раздельный; ресурс каждой чернильницы 430 с. (заполнение 5%); цена 76 грн

Блок сопел
В принтере

Средства прямой печати
Кард-ридер SD/MMC/SM/MS/MS-PRO/CF/xD; USB Direct Print; PictBridge; опциональный цветной ЖК-экран; встроенный монохромный ЖК-экран

Результаты тестов

Печать 3 с. текста с цветными иллюстрациями
1 мин 44 с

Печать фотографий 10×15 см
2 мин 33 с, 2 мин 11 с, 2 мин 29 с

Оценка качества фотопечати
5 из 5

После предыдущего тестирования фотопринтеров Epson произвела обновление линейки, в результате чего в последней появились две модели – R300 и R200, оптимизированные для работы с цифровыми фотокамерами. Старшая позволяет установку цветного ЖК-экрана для просмотра снимков, хранящихся на картах памяти или в фотоаппарате.

В новинках Epson применила раздельные картриджи для всех шести цветов, включая черный. В каждой емкости находится чип, выдающий информацию о том, сколько еще осталось чернил.

Печать ведется каплями переменного размера при минимальном объеме 3 пл. По заявлению производителя, применяемая в драйверах аппаратов технология PRINT Image Matching (P.I.M.) обеспечивает максимально достоверное воспроизведение цифровых фотографий, так как при создании снимка P.I.M. сохраняет все настройки цифровой камеры в виде команд печати, которым и следует принтер.

Наше тестирование показало справедливость данного утверждения, так как отпечатки, полученные на модели Epson Stylus Photo R300, оказались наиболее качественными. Они передают больший интервал яркостей на снимке, изображения наиболее детализированы, и на них наименее заметен стохастический растр из чернильных капель.

ВЕРДИКТ ★★★★★ 

Относительно недорогой фотопринтер, обеспечивающий наилучшее качество отпечатков

ЗА
Возможность установки ЖК-экрана

ПРОТИВ
Нет







HP Photosmart 7660

Цена – $145

Факты

Максимальное разрешение
4800×1200 dpi

Минимальный размер капли
4 пл

Интерфейс
USB

Печать без полей
Есть

Черный картридж
Ресурс 375 с. (заполнение 5%); цена $27,3

Фотокартриджи
Составной цветной картридж (C, M, Y) – ресурс 400 с. (заполнение 5%), цена $35; фотокартридж (Cp, Mp, B) – ресурс 125 фотографий 10×15 см, цена $27

Блок сопел
В картридже

Средства прямой печати
Кард-ридер SD/MMC/SM/MS/MS-DUO/MS-PRO/CF/xD; USB Direct Print; монохромный двухстрочный ЖКИ

Результаты тестов

Печать 3 с. текста с цветными иллюстрациями
1 мин 23 с

Печать фотографий 10×15 см
2 мин 17 с, 2 мин 16 с, 2 мин 16 с

Оценка качества фотопечати
4,5 из 5

Данная модель является упрощенной версией более старшей Photosmart 7760 с той лишь разницей, что в состав Photosmart 7660 входит не цветной ЖК-экран, а монохромный двухстрочный текстовый ЖК-дисплей. На нем нельзя просматривать фотографии, зато можно задавать их номера прямо с пульта управления принтера, а не отмечать их на индексной распечатке с последующим ее сканированием. Да и работать с аппаратом, оснащенным LCD, гораздо удобнее.

Среди особенностей драйвера, одинакового для всех фотопринтеров HP, хочется отметить возможность печатать текстовые документы с элементами деловой графики в режиме *fast normal*, который практически не отличается по качеству, но быстрее на 10–20%, чем в обычном *normal* (причем в обоих заявлено разрешение 600 dpi). Для улучшения фотографий доступен целый набор инструментов, включая устранение эффекта «красных глаз», компенсацию неточного наведения фокуса и др.

Как и другие аппараты HP, Photosmart 7660 отлично справляется с передачей оттенков кожи, но не очень хорошо – с темными тонами и градиентами. Отметим, что печать фотографий производилась нами из фирменной программы HP Photo & Imaging с указанием максимального качества, типа бумаги и ее размера. Думаем, что при более тщательной настройке параметров драйвера указанные недостатки были бы менее заметны.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Относительно недорогой принтер, обеспечивающий хорошие результаты

ЗА
Прямая печать фотографий с камеры возможна без вывода индексной страницы

ПРОТИВ
Не поддерживается печать на CD

HP Photosmart 7760

Цена – $195

Факты

Максимальное разрешение
4800×1200 dpi

Минимальный размер капли
4 пл

Интерфейс
USB

Печать без полей
Есть

Черный картридж
Ресурс 375 с. (заполнение 5%); цена $27,3

Фотокартриджи
Составной цветной картридж (C, M, Y) – ресурс 400 с. (заполнение 5%), цена $35; фотокартридж (Cp, Mp, B) – ресурс 125 фотографий 10×15 см, цена $27

Блок сопел
В картридже

Средства прямой печати
Кард-ридер SD/MMC/SM/MS/MS-DUO/MS-PRO/CF/xD; USB Direct Print; цветной ЖК-дисплей

Результаты тестов

Печать 3 с. текста с цветными иллюстрациями
1 мин 23 с

Печать фотографий 10×15 см
2 мин 16 с, 2 мин 21 с, 2 мин 16 с

Оценка качества фотопечати
5 из 5

На примере этой модели, с которой мы уже знакомили вас в предыдущем тестировании фотопринтеров, поговорим о дизайне устройств HP. Судя по всему, главная цель, которую преследовали разработчики компании при создании линейки, заключалась в том, чтобы предоставить максимум удобств пользователям при печати фотоснимков напрямую с цифровых камер или используемых в них модулей памяти. Для этого предназначены и цветной ЖК-дисплей, входящий в состав данной модели, и размещенный рядом с ним пульт управления, и блок из четырех разъемов для подключения флэш-памяти. Относительно небольшой размер ЖК-экрана (его диагональ – 4,6 см) не является препятствием для более подробного просмотра фотографии, так как ее можно увеличить с помощью специальной кнопки. Впрочем, доступен и режим печати необходимых вам снимков после того, как они будут помечены на индексной странице.

Если год назад эта модель получила знак «Выбор редакции» за лучшее качество, то на этот раз ей уже не удастся похвастаться таким же результатом, потому что технологии ушли вперед. Однако HP Photosmart 7760 по-прежнему отлично выводит портреты. А наличие в модели встроенного цветного ЖК-экрана поможет вам быстро справиться с печатью фотографий напрямую с камеры.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Лидер прошлого тестирования и сегодня остается на высоте

ЗА
Наличие встроенного цветного ЖК-экрана

ПРОТИВ
Применены составные картриджи; не поддерживается печать на CD



HP Photosmart 7960

Цена – $310

Факты

Максимальное разрешение
4800×1200 dpi

Минимальный размер капли
4 пл

Интерфейс
USB

Печать без полей
Есть

Черный картридж
Ресурс 375 с. (заполнение 5%); цена $27,3

Фотокартриджи
Составной цветной картридж (C, M, Y) – ресурс 400 с. (заполнение 5%), цена $35; фотокартридж (Ср, Мр, В) – ресурс 125 фотографий 10×15 см, цена $27; серый – 110 фотографий 10×15 см, цена $27,3

Блок сопел
В картридже

Средства прямой печати
Кард-ридер SD/MMC/SM/MS/MS-DUO/MS-PRO/CF/xD; USB Direct Print; цветной ЖК-дисплей

Результаты тестов

Печать 3 с. текста с цветными иллюстрациями
1 мин 2 с

Печать фотографий 10×15 см
2 мин 16 с, 2 мин 16 с, 2 мин 16 с

Оценка качества фотопечати
5 из 5

Отличительной особенностью старшей модели линейки фотопринтеров HP является поддержка восьми цветов. Правда, одновременно Photosmart 7960 печатает с использованием семи. Дело в том, что к обычному набору из двух картриджей, содержащих чернила C, M, Y и Ср, Мр, В, добавляется еще контейнер либо с пигментными черными, либо с серыми чернилами. Производитель дал двум вариантам работы устройств названия «ультрафото» (когда применяется серый) и «ультрауниверсальный» (в случае установки картриджа с черными пигментными чернилами). В последнем режиме лучше выводить текстовые документы с цветными иллюстрациями, так как пигментные красители позволяют иметь распечатки, очень похожие на те, что получаются на лазерных принтерах. Кроме того, пигментные красители устойчивы к воздействию прямых солнечных лучей и не смываются водой.

В свою очередь, серый применяют для повышения качества как обычных цветных, так и черно-белых фотографий. В последнее время становится модным печатать фото «под старину» в градациях серого. И тут наличие специальной серой краски будет просто неоценимо.

Превосходный результат показал этот аппарат при печати фотопортретов, модели Photosmart 7960 особенно удалась передача оттенков кожи. Заметим, что такие участки изображения являются одними из самых сложных при выводе снимков на фотопринтерах.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Отличный принтер для домашней фотолаборатории профессионала

ЗА
Превосходные результаты при печати фотопортретов

ПРОТИВ
Не поддерживается печать на CD

Результаты тестов

На этот раз мы изменили методику тестирования и отказались от вывода 10-страничного текста, оставив лишь печать цветного 3-страничного документа и фотографий 10×15 см. На наш взгляд, именно такие виды работ наиболее часто производятся на подобных принтерах домашними пользователями. Причем в программу испытаний были включены три снимка: портрет, предзакатный пейзаж и цветок. С их помощью мы изучали качество цветопередачи, проработку мелких деталей и отображение контрастных элементов. Документ печатался на обычной офисной бумаге, а фотографии – на лучшей фирменной фотобумаге собственного производства данного вендора.

В качестве тестовой платформы выступил ПК на базе процессора Intel Pentium 4 с тактовой частотой 3,2 GHz и объемом оперативной памяти 1 GB. Такая конфигурация нами была выбрана для того, чтобы до минимума свести влияние работы драйвера на время печати снимков. Их вывод производился с установкой максимального качества, но мы не занимались тонкой настройкой драйвера.

Сразу же отметим, что все принтеры отлично справились с нашими заданиями. Так что приобретение любого из протестированных устройств позволит вам печатать фотографии, по качеству близкие к тем, что получают в мини-лабах на классической фотобумаге.

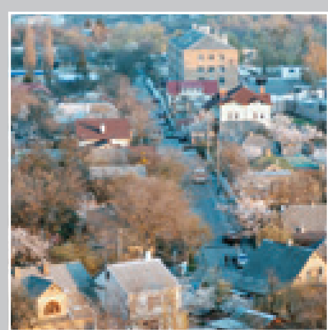
Признаемся, что выбрать лучшего нам было нелегко. Для большей объективности результатов мы собрали группу экспертов, выставлявших оценки по пятибалльной системе. Кроме того, распечатки исследовались под увеличительным стеклом на предмет изучения растра в светлых тонах и на плавных переходах, где он обычно более всего заметен. После обсуждения мы пришли к выводу, что самыми качественными являются отпечатки, сделанные на модели **Epson Stylus Photo R300**, которая и получила знак **«Выбор редакции: лучшее качество»**. Выведенные на данном аппарате снимки отличаются следующими характеристиками. На них самый насыщенный черный цвет, максимальное количество градаций темных и светлых тонов, хороший общий баланс. Мы также отметили, что у Epson Stylus Photo R300 более различимы мелкие детали, отсутствует муар на периодических структурах малых размеров, выше четкость изображения.

Несмотря на предпочтение в качестве отпечатков, отданное принтерам Epson, нужно признать, что с передачей оттенков кожи на портрете лучше справились принтеры HP, а среди них особо отличилась модель HP Photosmart 7960.

В свою очередь, аппараты Canon тоже продемонстрировали хорошее качество отпечатков во всех тестах, опередив HP по таким параметрам, как неразличимость растра, качество отображения контрастного сюжета, насыщенность черного и точность цветопередачи.

А в номинации **«Выбор редакции: лучшая покупка»** победителем стала модель **HP Photosmart 7660**, которая продемонстрировала прекрасные результаты и оказалась самой доступной по цене среди участников тестирования. Думаем, что этот симпатичный принтер хорошо впишется в любой домашний интерьер благодаря своему оригинальному дизайну.







Принтеры предоставлены

Canon	Украинское представительство Canon	тел. (044) 490-2595
Epson	Украинское представительство Epson	тел. (044) 216-3576
HP	Украинское представительство HP	тел. (044) 490-6120


PHILIPS

СУПЕРТЕСТ

ПИШУЩИЕ ПРИВОДЫ DVD

Сергей Светличный

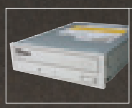
Еще год назад записывающие DVD-приводы были самой настоящей экзотикой. Высокая цена как самих устройств, так и заготовок для них, неясности с существующими стандартами носителей, да и, по большому счету, не такая уж острая нехватка 700 MB дискового пространства на обычных CD-R/RW явно сдерживали распространение пишущих DVD. Первый звоночек прозвучал с появлением привода Sony DRU-500A. Напомним, что его изюминкой стала способность работать с обоими стандартами записываемых DVD-носителей – как «плюсами», так и «минусами». Одна проблема оказалась снятой, и пользователю больше не нужно было размышлять, что для него окажется предпочтительнее – привод –R/RW или +R/RW.

Но на момент анонса эта модель стоила порядка $500 – согласитесь, не самая приемлемая для нашего пользователя цена на оптический привод. Однако постепенно мультиформатных накопителей появлялось все больше и больше, стоимость их снижалась, и сегодня современную модель со скоростью однократной записи 8X можно приобрести за $100. Примерно с этой отметки начинаются суммы, которые рядовой покупатель готов выложить за устройство не первой необходимости, но все же существенно упрощающее манипуляции со значительными объемами данных. Пока еще рано утверждать, что пишущие DVD стали столь же обыденными, как и CD-RW, но в самом ближайшем будущем это произойдет.

Областей применения пишущих DVD-накопителей – масса, поэтому не станем их все перечислять, чтобы не тратить попусту журнальные страницы. Главное то, что приводы этого типа уже сейчас являются одними из первых претендентов на покупку при апгрейде старой или приобретении новой системы. А спустя совсем немного времени они полностью вытеснят все предыдущие типы записывающей «оптики». А раз так, то хорошо бы посмотреть, из чего выбирать. Именно этому и посвящен наш сегодняшний материал – первое испытание пишущих DVD-приводов.

К сожалению, учитывая специфику украинского рынка, на момент теста продукция не всех производителей оказалась доступна. К примеру, довольно интересные приводы от Gigabyte (модели GO-W0804A со скоростью записи DVD+R 8X и GO-W0404A – 4X) отсутствовали. Но к этой теме мы планируем возвращаться на страницах нашего издания регулярно. Следовательно, устройства, не попавшие в данный тест, будут рассмотрены по мере их поступления на наш рынок.

AOPEN


DRW8800

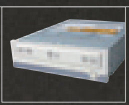
ASUS


DRW-0804P

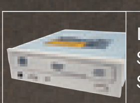
BENQ


DW800A

LG


GSA-4082B

LITE-ON


LDW-851S
SOHW-812S
SOHW-832S

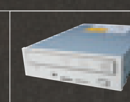
NEC


ND-2500A
ND-2510A

PHILIPS


DVDRW824P

PIONEER


DVR-107D

PLEXTOR


PX-712A

SAMSUNG


SH-W08A

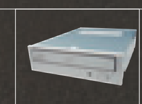
SONY


DRU-530A
DW-U18A

TDK


880N

TOSHIBA


SD-R5272

AOpen DRW8800



★★★★★
Цена – $94

ASUS DRW-0804P



★★★★★
Цена – $90

AOpen DRW8800

С CD-R-дисками данный привод работает замечательно. Качество записи пусть не идеальное, но очень хорошее. С другой стороны, ее скорость достаточно высока (32X), поэтому графики не имеют «лоска», свойственного менее скоростным моделям, но качество записанных заготовок от этого не пострадало.

С записью DVD+R наблюдается следующая картина. На скорости 4X уровень PI в пиках не поднимается выше 6 (!), а средний – около единицы. При увеличении скорости результат немного ухудшается (по сравнению с 4X), но и в этом случае привод AOpen пишет превосходно.

При переходе к дискам стандарта –R качество записи несколько снижается (но лишь по сравнению с +R). Однако можно смело утверждать, что в целом качество записи DVD-R высокое.

В общем, накопитель с отличным качеством записи носителей всех типов, хотя заготовки –R пишутся немного хуже, чем +R. Кстати, судя по времени записи, эта модель – одна из самых быстрых в тесте.

ASUS DRW-0804P

Скажем без преувеличения, качество записи CD-R-диска идеально, найти какие-либо недочеты у этой модели невозможно. Все ключевые параметры не то что находятся в норме, а очень далеко отстоят от граничных значений. Конечно, можно сделать поправку на не самую высокую скорость записи CD (24X), но при таком качестве лишние «иксы» ни к чему.

Теперь посмотрим, как привод справляется с записью DVD+R. И снова превосходный результат, причем как на скорости 4X, так и на 8X. Интересно, что на 8X качество записи не ухудшается, как это было с первыми скоростными CD-RW, а наоборот, существенно улучшается.

А вот работа с заготовками DVD-R удается данной модели не так хорошо – в начальной и конечной областях диска наблюдается кратковременное превышение допустимого уровня PI (в середине – все в норме).

Итог – привод с прекрасным качеством записи как CD-, так и DVD-носителей. Если проводить сравнение «внутри привода», то немного лучше ему удается запись дисков стандарта +R, но это никоим образом не означает, что –R пишутся «просто хорошо» – нет, оценка тоже «отлично».

BenQ DW800A

Один из двух участников нашего теста, ограничившийся поддержкой только дисков формата DVD+R/RW. Заметим, что диск DVD-RW с его помощью записать все-таки удалось (более того, впоследствии он даже прочитался), а вот с DVD-R эта модель работать отказалась.

Качество записи CD-R-заготовок великолепное, нет ни одного параметра, не то чтобы выходящего, а даже приближающегося к граничным значениям. Что касается DVD+R, то и здесь никаких претензий не возникло – графики практически идеальны, редкие всплески можно не принимать в расчет.

В общем, весьма интересный продукт, обладающий уникальной особенностью писать диски «неродного» формата. Правда, если бы это касалось не только –RW, но и –R, было бы еще лучше.

LG GSA-4082B

При записи CD-R основная претензия к высокому уровню Land Jitter, что приводит к большому числу пересекающихся областей на Land Histogram. С такими показателями ее качество может считаться не более чем удовлетворительным.

Запись DVD+R осуществляется с очень высоким качеством, при этом переход на 8X на нем ничуть не сказывается... зато совершенно неожиданно влияет на время – оно не только не сокращается, но наоборот, увеличивается! Этот привод на 4X записывает диск за 14 мин, на 8X – за 18 мин.

Качество работы с DVD-R-носителями немного хуже, чем с +R. Но уровень ошибок остается далеким от граничного значения. Несмотря на это, для DVD-R число пиковых вы-

BenQ DW800A



★★★★★
Цена – $89

LG GSA-4082B



★★★★★
Цена – $85

80%
70%
60%
50%
40%
30%
20%
10%
0 01 02 03 04 05

Наші лазерні технології – шлях до успіху Вашого бізнесу

Професіонали компанії Canon, що працюють по 4-х основних напрямках: принтери, копіри, кольорові сканери та факси, об'єднали свої зусилля для створення провідного лазерного багатофункціонального пристрою.
Результатом цієї співпраці стала поява ряду лазерних компактних БФП, що здатні обробляти до 18 сторінок за хвилину, зберігаючи Ваш час та збільшуючи прибутковість Вашого бізнесу.



LaserBase MF5630[1]

- Лазерний принтер
- Лазерний копір
- Кольоровий сканер



LaserBase MF5650[2]

- Лазерний принтер
- Лазерний копір
- Кольоровий сканер
- Лазерний факс

Випробувати нову технологію Ви можете у місцях реалізації продукції Canon.
Більш докладна інформація на **www.canon.com.ua**

you can*



[1]ЛазерБейз еМеФ5630; [2]ЛазерБейз еМеФ5650

*Ви можете

Lite-On LDW-851S



★★★★★

Цена – $135

Lite-On SOHW-832S



★★★★★

Цена – $114

бросов некорректируемых ошибок и их значения не укладываются в понятие «запись очень хорошего качества».

В общем, это устройство довольно неплохо справляется с записью DVD+R-дисков, однако испытывает определенные трудности с CD-R и DVD-R. Но плюсом может считаться возможность чтения и даже записи (!) носителей DVD-RAM.

Lite-On LDW-851S

Качество записи CD-R близко к идеальному – все основные параметры в норме, причем с солидным «запасом». Единственное, что приближается к предельному значению (но тем не менее не выходит за него), – это длины лендов. В общем, твердая «пятерка».

DVD+R на скорости 4X записан идеально – количество ошибок буквально на порядок меньше допустимого значения. При переходе на 8X картина несколько ухудшается – если начало диска, записывавшееся на 4X (напомним, что на 8X диски пишутся не с постоянной скоростью, как на 4X, а «по возрастающей»), выглядит по-прежнему превосходно, то с повышением скорости мы наблюдаем резкий скачок на обоих графиках, постепенно спадающий к концу диска. Правда, несмотря на то что показатель PI значительно выходит за допустимые границы, PO все же остается в пределах нормы (если не принимать в расчет единичных всплесков).

DVD-R записан в целом очень хорошо, но немного смущают чересчур частые «всплески», к тому же в конце диска PO несколько превышает максимально допустимое значение.

LiteOn SOHW-812S

При записи CD-R у этой модели наблюдаются недостатки, аналогичные приводу LG, – высокий уровень Land Jitter и, как следствие, пересекающиеся области на Land Histogram.

Качество записи носителей DVD+R на скоростях 4X и 8X весьма высокое – на уровне лучших участников тестирования, при этом увеличение скорости записи не приводит к ее ухудшению.

Носители конкурирующего стандарта DVD-R не представляют для данной модели никаких проблем – запись на хорошем уровне. Наблюдаются лишь единичные всплески блоков PO, в несколько раз превышающие допустимый предел, но связано это со случайными сбоями при чтении диска.

Итог – привод обладает очень высоким качеством записи DVD-носителей. Если бы не проблемы в работе с CD-R, эта модель вполне могла бы претендовать на одно из призовых мест.

Lite-On SOHW-832S

Это одна из двух моделей в данном тесте, поддерживающая запись двуслойных дисков. Очень жаль, но ввиду отсутствия на нашем рынке таких носителей проверить качество записи нам не удалось. Впрочем, это автоматически означает, что на данный момент такая функция все равно не востребована – будем считать, что SOHW-832S – привод «на вырост».

Запись CD-R во многом очень похожа на результаты, полученные нами в тесте Lite-On LDW-851S, – отличные графики по всем основным параметрам, и лишь длины лендов приблизились к граничному значению. В общем, оценка «отлично».

DVD-диски на 4X данная модель записывает превосходно – хотя DVD-R традиционно показывает чуть худшее качество, но даже у него количество ошибок втрое меньше предельного. Про DVD+R и говорить нечего – максимальное значение PI равняется десяти при норме в 280!

А вот с записью на 8X у данного привода неожиданно возникли проблемы. После повышения скорости количество PI резко возрастает и выходит за пределы допустимого. Параметр PO до последнего остается в норме, и лишь в самом конце незначительно ее превышает.

NEC ND-2500A

По тестам качества записи CD-R эта модель показывает одни из лучших результатов. Все параметры в пределах нормы, и на 32X данный привод способен писать диски ни-

LiteOn SOHW-812S



★★★★★

Цена – $89

NEC ND-2500A



★★★★★

Цена – $84

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИВОДОВ

Модель	Тип привода	Максимальная скорость записи						Качество записи, баллы				Итоговая оценка	Цена, $
		DVD+R	DVD+RW	DVD-R	DVD-RW	CD-R	CD-RW	CD-R	DVD-R, 4X	DVD+R, 4X	DVD+R, 8X		
AOpen DRW8800	DVD±RW	8X	4X	8X	4X	32X	16X	5	5	5	5	★★★★★	94
ASUS DRW-0804P	DVD±RW	8X	4X	8X	4X	24X	24X	5	5	5	5	★★★★★	90
BenQ DW800A	DVD+RW	8X	4X	-	-	24X	10X	5	-	5	-	★★★★☆	89
LG GSA-4082B	DVD±RW/RAM	8X	4X	8X	4X	24X	16X	3	4	5	5	★★★★☆	85
Lite-On LDW-851S	DVD±RW	8X	4X	4X	2X	40X	24X	5	4	5	4	★★★★☆	135
Lite-On SOHW-812S	DVD±RW	8X	4X	8X	4X	40X	24X	4	5	5	5	★★★★★	89
Lite-On SOHW-832S	DVD±RW, DL*	8X	4X	8X	4X	40X	24X	5	5	5	4	★★★★★	114
NEC ND-2500A	DVD±RW	8X	4X	8X	4X	32X	16X	5	5	5	5	★★★★★	84
NEC ND-2510A	DVD±RW, DL*	8X	4X	8X	4X	32X	16X	5	5	5	5	★★★★★	92
Philips DVDRW824P	DVD+RW	8X	4X	-	-	24X	24X	5	-	5	-	★★★★☆	110
Pioneer DVR-107D	DVD±RW	8X	4X	8X	4X	24X	24X	5	5	5	5	★★★★★	110
Plextor PX-712A	DVD±RW	12X	4X	8X	4X	48X	24X	4	5	5	5	★★★★★	160
Samsung SH-W08A	DVD±RW	8X	4X	8X	4X	40X	24X	4	5	4	4	★★★★☆	85
Sony DRU-530A	DVD±RW	8X	4X	8X	4X	40X	24X	4	5	5	4	★★★★☆	88
Sony DW-U18A	DVD±RW	8X	4X	4X	2X	40X	24X	4	5	4	3	★★★★☆	83
TDK 880N	DVD±RW	8X	4X	8X	4X	32X	16X	5	5	5	5	★★★★★	125
Toshiba SD-R5272	DVD±RW	8X	4X	8X	4X	32X	16X	5	5	5	4	★★★★★	89

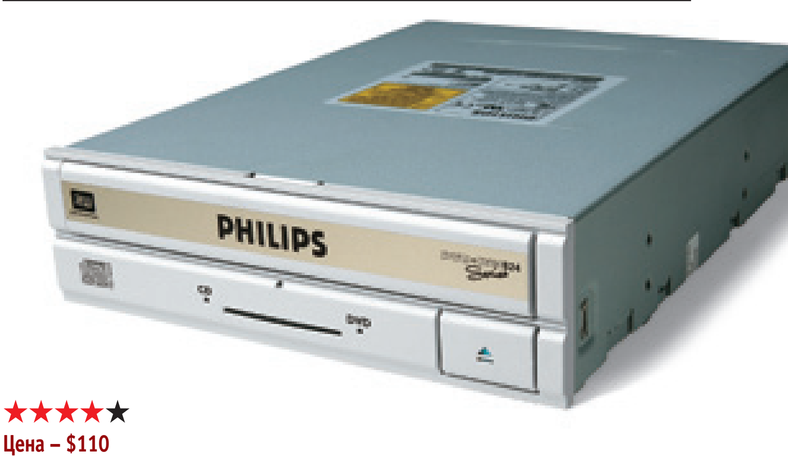
*Dual Layer.

NEC ND-2510A



★★★★★
Цена – $92

Philips DVDRW824P



★★★★★
Цена – $110

чуть не хуже, чем многие другие на скорости 24X.

Результаты по DVD+R как на скорости 4X, так и на 8X великолепные. Очень низкий уровень PI (не выше 10, причем это единичные пиковые значения). В то же время частота появления блоков PO довольно низка, а их количество варьируется от 3 до 5 для скорости 4X и не превышает одного (!) для 8X. Явно привод справляется с задачей записи DVD+R на максимальной скорости лучше, чем на пониженной, хотя и в том и в другом случае результат превосходный.

Качество работы с носителями DVD-R/RW немного хуже. Впрочем, разница настолько незначительна, что ее можно просто не учитывать.

NEC ND-2510A

Еще один привод, умеющий писать двуслойные диски DVD+R Dual Layer. Официально эта модель является улучшенной версией ND-2500A, от которой отличается только записью DVD+R DL. Заметим тут же, что известны случаи, когда модель ND-2500A успешно «модернизировалась» прошивкой от ND-2510A и также начинала записывать двуслойные диски. Впрочем, известны и случаи, когда данная операция не давала положительного результата, поэтому однозначно утверждать, что ND-2500A и ND-2510A – это одна и та же модель, отличающаяся лишь версией прошивки, нельзя.

Качество записи CD-R отличное, ни один из параметров не то что не превышает предельных значений, но даже не приближается к ним.

DVD-диски эта модель тоже пишет отлично – как –R, так и +R. Придраться просто не к чему, результат так же превосходен, как и у ND-2500A.

Philips DVDRW824P

Это второй из участников тестирования, который поддерживает только один стандарт записываемых DVD – DVD+R/RW.

Качество записи CD-R–диска находится на высшем уровне – замечаний нет, все в норме. Более того, не просто в норме, а очень далеко от допустимых границ. Можно сказать, что это еще один «идеал» при работе с CD-R.

С записью DVD+R модель также справилась превосходно. В этом случае комментировать просто нечего – единственным минусом DVDRW824P можно считать поддержку только одного формата DVD-дисков. Хотя, с другой стороны, тенденции развития пишущих DVD таковы, что в скором времени очень вероятно практически полное «вымирание» DVD-R/RW. Если не учитывать данный момент, то модель Philips становится претендентом на призовое место в тесте. Однако пока на рынке присутствуют все же два стандарта, к одноформатным устройствам стоит относиться с определенной осторожностью – как минимум нужно быть полностью уверенным в том, что работать с носителями конкурирующего стандарта вам не придется.

Pioneer DVR-107D

Еще одна модель, демонстрирующая прекрасные показатели при работе с CD-R, – все параметры в норме, претензий нет совершенно никаких.

Общей тенденцией при работе с заготовками DVD+R является небольшое повышение уровней PI/PO к концу диска. Однако при этом качество записи как на 4X, так и на 8X, остается превосходным. Но все же на 4X DVR-107D пишет немного лучше, чем на 8X. Стоит отметить, что отличие это чисто номинальное, так как в обоих случаях результаты великолепные. На 4X уровень PI несколько ниже, и даже к концу диска он не превышает в пике 20. При скорости 8X этот параметр может достигать 80–120, но до ограничения в 280 ему еще все же очень далеко.

При работе с DVD-R характер изменения уровней несколько меняется. Если на заготовках DVD+R значения PI/PO нарастали к концу диска, то в данном случае наоборот, наблюдается их уменьшение. Результат можно считать очень высоким.

В целом привод Pioneer прекрасно показал себя как при записи CD-R,

Samsung SH-W08A



★★★★★
Цена – $85

Sony DRU-530A



★★★★★
Цена – $88

Pioneer DVR-107D



★★★★★

Цена – $110

Plextor PX-712A



★★★★★

Цена – $160

Методика тестирования

Наверняка наши постоянные читатели уже привыкли к тому, что основным параметром, характеризующим записывающий накопитель, является качество записи. Так было с CD-RW, так же будет и с пишущими DVD. Поскольку эти устройства претендуют на полную универсальность, то соответствующим был и подход к ним. Определялось качество записи не только на DVD-, но и на CD-заготовки.

Для оценки качества CD-записи использовались диски Verbatim производства Mitsubishi Chemical. Запись осуществлялась на максимальной для каждого устройства скорости.

Методика оценки качества записи CD не изменилась со времен предыдущих тестирований – наша Тестовая лаборатория использовала профессиональную станцию CD CATS SA3, применяемую, в частности, производителями оптических дисков и оптических приводов для оценки своей продукции.

При выставлении оценки за качество записи учитывались следующие параметры: комплексная характеристика BLER (Block Error Rate), показывающая число блоков на диске, содержащих хотя бы одну ошибку – как некритичную (т. е. такую, которая может быть исправлена декодерами привода), так и критическую (исправлению не поддающуюся); BERL (Burst Error Length) – число последовательных физических (не логических!) дефектов диска, перекрывающих более одного блока данных; отражающая способность диска; перекрестные помехи (показывают, насколько сильно при чтении основной дорожки на сигнал влияют паразитные шумы соседних треков); отклонение длин питов и лендов («прожженных» и «чистых» участков соответственно) от номинальной величины.

При работе с DVD также использовались носители Verbatim производства Mitsubishi Chemical. Запись DVD+R выполнялась на скоростях 4X и 8X, DVD-R – 4X.

Качество записи DVD±R оценивалось с помощью программы K-Probe (*kprobe.cdfreaks.com*) и привода Lite-On SOHW-832S. Основным и единственным параметром в данном случае служил уровень PI/PO.

Sony DW-U18A



★★★★★
Цена – $83

TDK 880N



★★★★★
Цена – $125

так и при работе с DVD обоих форматов.

Plextor PX-712A

Plextor PX-712A – это своего рода «обновленный Premium», т. е. пишущий DVD-накопитель, в который добавлена практически вся функциональность CD-RW-приводов Premium, о которых наш журнал уже рассказывал в предыдущих тестированиях.

Начнем с качества записанных CD-R. На максимально доступной скорости (48X) картина в целом очень хорошая, нарекания касаются только точности выдерживания длины лендов – отклонения по этому параметру довольно значительные, что отражается и на Land Histogram – встречаются пересечения соседних областей. В общем оценка «хорошо», однако стоит отметить, что по-прежнему приводы Plextor имеют определенные проблемы с записью CD-R-дисков.

По поводу записи DVD претензий нет абсолютно никаких – качество просто идеальное, причем на всех скоростях, включая даже максимальную 12X (правда, следует отметить, что время записи диска на 12X было таким же, как и на 8X – возможно, что тут мы наблюдаем проблемы с носителем, который хоть и промаркирован как поддерживающий такую скорость, работать на ней, судя по всему, не способен). Подчеркнем только, что носители +R накопитель записывает немного лучше, чем –R.

Samsung SH-W08A

Эта модель является первым пишущим DVD нового совместного предприятия компаний Samsung и Toshiba. Качество записи CD-R можно было бы считать сносным, но лишь в случае, если бы не существовало других приводов, пишущих на той же скорости не просто хорошо, а великолепно. В данном случае SH-W08A заслуживает оценки «неплохо», но здесь есть над чем поработать.

Качество записанных DVD+R на среднем уровне. Отмечается высокий уровень PI/PO как на скорости 4X, так и на 8X, причем в последнем случае записи становятся ощутимо хуже.

Что касается DVD-R, то здесь явно дает о себе знать наследие одноформатных приводов производства Toshiba – запись очень хорошая.

Первый продукт нового подразделения получился не совсем безукоризненным. Привод неплох, но нуждается в определенной доработке в плане записи дисков CD-R и DVD+R. Пока же можно считать, что это наследница одноформатной модели Toshiba с хорошим качеством записи DVD-R, поддерживающая работу с DVD+R.

Sony DRU-530A/DW-U18A

Два устройства Sony различаются, в основном, скоростью работы с дисками DVD-R/-RW. С записью CD-R-дисков оба привода справляются весьма средне, причем результат младшей модели, DW-U18A, немного лучше. Основной минус – высокий уровень Land Jitter, который у обоих приводов превышает предел (у старшей модели выход за границы допуска очень большой).

И если результат DW-U18A еще можно назвать «условно неплохим», то у DRU-530A он удовлетворительный, не более. Посмотрим, как они справились с записью DVD.

Начнем с DW-U18A. Качество записанного DVD+R-носителя вызывает некоторые сомнения – высокий уровень PI/PO в конце диска. Запись носителей стандарта DVD-R/RW удалась этой модели намного лучше – все параметры в пределах нормы.

Теперь посмотрим на результаты старшей модели. Запись DVD+R на скорости 4X вполне удовлетворительная. Все параметры в норме, но в начале диска уровень PI достигает настораживающей отметки 250 (что уже близко к граничному значению). А вот при переходе на максимальную скорость качество записи падает.

Как и в случае с младшей моделью, диски DVD-R записываются лучше, нежели DVD+R, причем у DRU-530A качество еще выше, чем у DW-U18A.

TDK 880N

Кроме потрясающего дизайна, если такой эпитет вообще применим к внутренним оптическим приводам, эта модель обладает также великолепным качеством записи CD-R. Ровным счетом ни одного нарекания. Не менее успешно данный привод справляется и с DVD.

Диски DVD+R, записанные как на максимальной (8X), так и на пониженной (4X) скорости, имеют очень низкий уровень ошибок.

Номинально качество записи носителей DVD-R несколько хуже, чем DVD+R. Но уровень PI/PO и на них весьма далек от граничного значения.

Пожалуй, добавить здесь нечего – по всем параметрам это один из лучших пишущих DVD-приводов.

Toshiba SD-R5272

Данная модель была «прообразом» привода Samsung SH-W08A. Но, в отличие от него, является собственной разработкой Toshiba.

Качество записи CD-R просто идеальное – видимо потому, что привод согласился писать диск на скорости всего 16X.

DVD+R на 4X привод записал идеально: PI не превышает 10, PO – 6. На 8X вначале наблюдается довольно сильный всплеск PI, который, впрочем, быстро падает ниже 100 (PO на протяжении всего диска минимален).

Графики у DVD-R также очень хороши, пусть и немного хуже, чем у DVD+R 4X – у PI легкие всплески до 100 в начале и конце диска, в то время как среднее значение не превышает 15.

Toshiba SD-R5272



★★★★★
Цена – $89

Вывод

Практически все приводы показали очень высокое качество записи, причем не только дисков DVD±R, но и CD-R. Учитывая тот факт, что DVD-устройства уже перешагнули стодолларовый рубеж (и даже за $80–90 можно купить качественную модель), мы бы рекомендовали нашим читателям приобретать именно DVD+/-RW-устройства, даже если приоритетной задачей является запись CD-R.

Звание «**Выбор редакции: лучшее качество**» было решено присвоить устройству Plextor PX-712A, которое наряду с высочайшим качеством записи продемонстрировало еще и очень богатую функциональность – в частности, с помощью этого привода пользователь может самостоятельно протестировать как чистые, так и записанные CD/DVD-диски. Звание «**Выбор редакции: лучшая покупка**» присуждается модели NEC ND-2510A. Низкая стоимость, отличное качество, возможность записи двуслойных дисков – в общем, это действительно удачная покупка.

Оборудование предоставлено компаниями:

AOpen	K-Trade	(044) 252-9222
ASUS	MTI	(044) 458-3434
BenQ	«Навигатор»	(044) 241-9494
LG	DataLux	(044) 249-6303
	K-Trade	(044) 252-9222
Lite-On	ASBIS	www.asbis.com.ua
NEC	«Навигатор»	(044) 241-9494
Philips	DataLux	(044) 249-6303
Pioneer	«1-Инком»	(044) 248-9774
Plextor	«Оникс»	www.onix.kiev.ua
Samsung	«Квазар-Микро»	(044) 239-9999
Sony	ELKO	www.elko.kiev.ua
	GEROY Corporation	(044) 228-7880
	K-Trade	(044) 252-9222
TDK	BMS Trading	www.bms.com.ua
Toshiba	«Квазар-Микро»	(044) 239-9999
Диски DVD-R, DVD+R 4X	«ДАКО»	(044) 417-1458
Диски DVD+R, 8X, CD-R	«Калина Трейдинг»	(044) 451-4252

Что такое ошибки PI/PO

Для начала следует объяснить, что такое «ряд» и «ECC-блок». Итак, в соответствии со стандартами ECMA (*www.ecma-international.org*) «ряд» – это последовательность из 182 байт, где последние 10 байт содержат информацию PI, или Parity Inner. «ECC-блок» – это последовательность из 208 рядов, где 16 последних содержат информацию PO, или Parity Outer. Ошибкой PI считается строка в ECC-блоке, содержащая хотя бы один байт, в котором обнаружена ошибка. Общее их число в восьми последовательных ECC-блоках до коррекции не должно быть выше 280. Что касается ошибок PO, то это так называемые нескорректированные ошибки PI. Их количество не может быть более 32. Единичные пиковые выбросы, превышающие значения 280 и 32 соответственно, можно не учитывать. Опасность представляют только достаточно широкие области, выходящие за допустимый предел. Как и в случае с записью CD-дисков, выход значений за пределы допусков может означать неустойчивое чтение записанных заготовок на различных читающих приводах или даже их полную нечитаемость.

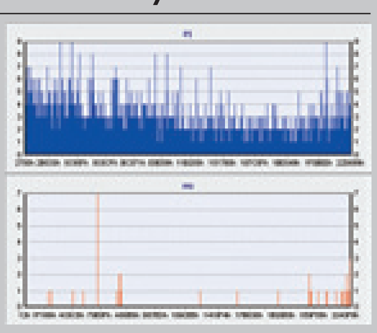


График чтения качественно записанного диска с минимальным количеством ошибок PI/PO

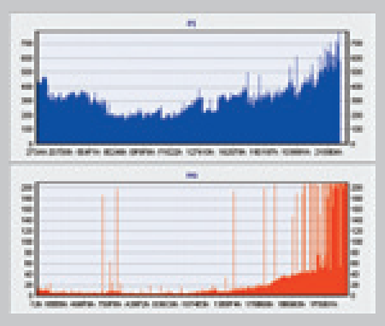


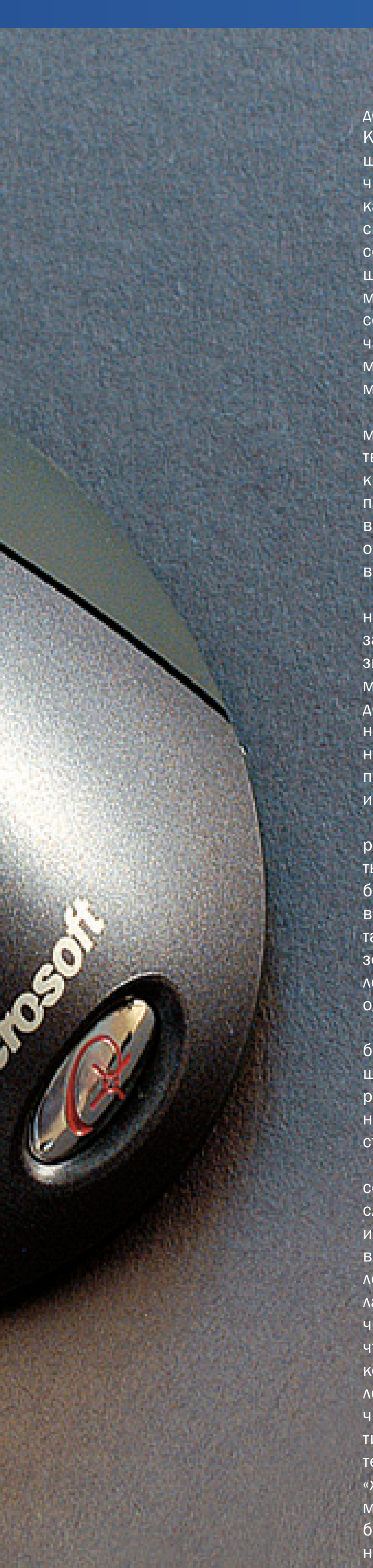
График чтения некачественно записанного диска с большим количеством ошибок PI/PO

СУПЕРТЕСТ

22 ОПТИЧЕСКИЕ МЫШИ

Мурат Прокопов

Оптические мыши уже давно заняли место на наших рабочих столах, сменив своих шариковых предков. Но если раньше недорогие оптические модели могли в чем-то проигрывать аналогичным по цене механическим устройствам, то сейчас их качество находится на должном уровне. Появилось и немало мышей, предлагающих пользователю новый уровень комфорта. В этом обзоре мы рассмотрим весь спектр предложений – от сверхдорогих имиджевых до бюджетных офисных моделей.



В нашем тестировании мы разделили продукты на пять категорий. К первой относятся игровые мыши, и в ней представлены исключительно проводные устройства с качественными сенсорами, агрессивным дизайном и довольно высокой ценой. Они имеют наилучшую точность позиционирования, максимальную разрешающую способность сенсора и наивысшую частоту сканирования. Из-за самой современной начинки их стоимость обычно велика.

Вторая категория – офисные помощники, качественные устройства для работы. Для них не так критична частота опроса и масса, поэтому они могут быть и беспроводными. Однако точность позиционирования по-прежнему является важным фактором.

Категория номер три – элегантные малютки. Мышки, которые по замыслу производителя предназначаются для работы с ноутбуками, отлично подходят для детей и девушек. Обилие расцветок, изящный внешний вид и миниатюрность позволили нескольким манипуляторам быть причисленными именно к этой категории.

Четвертый тип – имиджевые устройства, с очень высокой стоимостью, достойные рабочего стола большого босса. Все они беспроводные, и их внешний вид не оставляет сомнений в том, что пользователь – важная персона. Технологически эти мыши являются одними из самых совершенных.

Наконец, пятая категория – это бюджетные продукты, не отличающиеся особыми техническими характеристиками или дизайном, однако предлагаемые по самым доступным ценам.

Предыдущий супертест мышек состоялся более двух лет назад, и следует отметить перемены, произошедшие с того времени. Кроме возросшего даже у дешевых моделей качества сенсоров, наметилась тенденция к увеличению количества беспроводных решений, что соответствует курсу, взятому компьютерной индустрией в целом. В нашем случае некоторые читатели могут с грустью заметить, что беспроводные мыши технологически уступают своим «хвостатым» собратьям. Тем не менее актуальные сегодня проблемы «медлительности» радиоканала и чрезмерной массы элементов питания должны быть решены в обозримом будущем, и тогда даже взыскательные игроки-профессионалы перейдут на беспроводные модели.

Какая бы ни была методика тестирования мышей, оценки будут в значительной мере субъективными. Ведь то, что пришлось по руке одному человеку, может совершенно не понравиться другому. Однако есть некоторые общепринятые критерии выбора, с которыми можно подойти к современным манипуляторам.

Идеальная мышь – та, о существовании которой забываешь во время работы. Устройство должно удобно лежать в руке, а материал корпуса – быть приятным на ощупь. Мышь не должна быть тяжелой, иначе ее трудно перемещать, что при длительной работе вызывает боль в запястье. Сопротивление движению манипулятора создает и сам коврик, но не только он: ножки мыши могут оказаться из некачественного или просто плохо скользящего материала.

Комфорт в использовании устройства обусловлен не только его эргономикой, но и качеством электронной начинки. Оптический сенсор, отслеживающий движение, – основная ее составляющая. Для удобной работы в графических редакторах он должен иметь высокое разрешение. Для игр его качество еще более критично, но здесь на первый план выходит частота сканирования. Всем известно, что плохие сенсоры легко «срываются» во время резких движений или «обманываются» разноцветными и глянцевыми поверхностями. Чем выше производительность оптической системы, тем стабильнее работает мышь и более точно отслеживаются ее перемещения.

Испытания манипуляторов мы проводили на простом тряпичном коврике серого цвета, доступном в любом магазине компьютерной техники. По нему хорошо скользят тефлоновые ножки большинства мышей, а структура ткани создает мелкую текстуру, оптимальную для работы оптического сенсора. В офисных приложениях устройства проверялись с помощью программы Adobe Photoshop, где проявляется способность манипулятора к точному позиционированию. В качестве игрового теста использовался динамичный шутер Unreal Tournament 2004, где приходится очень активно перемещать мышь. Оценка эргономики выставлялась в зависимости от ощущений при продолжительном использовании мыши, а представление о ее внешнем виде можно получить по фотографиям на страницах журнала. Напоследок отметим, что мы старались не сравнивать «яблоки с апельсинами», поэтому все оценки следует воспринимать в контексте той категории, к которой относится данное устройство.

ИГРОВЫЕ МЫШИ: ОРУЖИЕ ПОБЕДЫ

Logitech MX510 Optical Mouse

★★★★★

Цена – $50

В играх	★★★★★
В работе	★★★★★
Оптический сенсор	★★★★★
Эргономика	★★★★★

Лидер среди игровых мышей пришел на смену легендарной Logitech MX500 и является несколько доработанной ее версией. Количество кнопок и дизайн остались неизменными, хотя некоторый внешний «рестайлинг» мышь претерпела. Корпус покрыт уникальным рисунком – по заверениям разработчиков, двух одинаковых MX510 не существует. Начинка тоже немного изменилась: новый 5,8-мегапиксельный сенсор является самым производительным устройством для отслеживания перемещения, когда-либо устанавливаемым в компьютерные мыши. При желании MX510 можно несколько облегчить, вынув утяжелитель, во всем остальном это само совершенство.



Microsoft IntelliMouse Explorer 4.0A

★★★★★

Цена – $28

В играх	★★★★★
В работе	★★★★★
Оптический сенсор	★★★★★
Эргономика	★★★★★

Несмотря на довольно крупные размеры, мышь очень легкая. Сенсор отлично отслеживает движение в любых условиях. Кнопки расположены четко под пальцами и довольно мягко нажимаются. Немного разочаровал слишком свободный ход колесика, что не совсем удобно для игр, однако в целом мышь оставила прекрасное впечатление.



Logitech Click! Optical Mouse

★★★★☆

Цена – $30

В играх	★★★★☆
В работе	★★★★★
Оптический сенсор	★★★★☆
Эргономика	★★★★★

Удобная мышь для игр и повседневной работы. Несмотря на то что сенсор иногда срывается при резких движениях, общее впечатление исключительно положительное. Хочется отметить небольшую массу мыши и очень удобную для игры форму – выемки по бокам не дают ей выскальзывать из руки даже в самые напряженные моменты.



Logitech MX310 Optical Mouse

★★★★☆

Цена – $37

В играх	★★★★☆
В работе	★★★★★
Оптический сенсор	★★★★★
Эргономика	★★★★☆

Сенсор серии MX делает эту мышь по-настоящему игровой, сбить ее с толку резкими движениями просто невозможно. Также геймеров порадует небольшая масса и довольно приятная на вид симметричная форма. Однако есть у MX310 и недостатки: неудачно расположены боковые кнопки, да и приподнимать мышь пальцами неудобно.



ОФИСНЫЕ ПОМОЩНИКИ: МЫШИ ДЛЯ ПОВСЕДНЕВНОЙ РАБОТЫ

Microsoft Wireless Optical Mouse 2.0

★★★★☆

Цена – $30

В играх	★★★★☆
В работе	★★★★★
Оптический сенсор	★★★★★
Эргономика	★★★★☆

Как и все новинки от Microsoft, эта мышь оборудована колесиком, позволяющим прокручивать документы не только вертикально, но и горизонтально. В отличие от других офисных манипуляторов у нее довольно производительный сенсор, благодаря которому можно играть в активные игры. Однако поднять мышь над столом необычайно сложно – центр тяжести смещен к задней части (там находятся две батарейки AA), а выступы, с помощью которых ее захватывают, расположены спереди. Внешне мышь выглядит очень стильно и украсит рабочий стол делового человека. Мягкие формы и полупрозрачный пластик придают ей изящность.



Genius Wireless NetScroll+ Traveler

★★★★☆

Цена – $33

В играх	★★★★☆
В работе	★★★★★
Оптический сенсор	★★★★☆
Эргономика	★★★★☆

Стильная мышь классической формы выглядит как стеклянная. Поначалу мы даже решили, что это какая-то пленка, однако потом поняли, что такой эффект создается за счет двухслойного пластика. В комплекте с мышью идет набор из четырех аккумуляторов, два из которых устанавливаются в мышь, а остальные – в ресивер, служащий одновременно и перезаряжающим устройством.



Creative Mouse Wireless Optical 5000

★★★★☆

С первого взгляда мышь кажется громоздкой и даже неудобной. Но когда начинаешь работать с ней, понимаешь – это то, что нужно: рука просто отдыхает. Однако даже не пробуйте играть с помощью данного чуда инженерной мысли. «Хруст» кнопок сведет с ума ваших домочадцев, а прицел, хаотично прыгающий по экрану, выдаст сенсор не самого последнего поколения.



Цена – $23

В играх	★★★☆☆
В работе	★★★★★
Оптический сенсор	★★★★☆
Эргономика	★★★★☆

A4Tech Zoom 5K SWOP-50

★★★☆☆

По дизайну эта мышь в чем-то напоминает последние модели Logitech и Microsoft, однако качество исполнения оставляет желать лучшего. Рука на ней лежит довольно хорошо, но в то же время присутствует ощущение «пластмассовости». У оптической системы достаточно непривычный отклик, хотя точность позиционирования особых нареканий не вызывает.



Цена – $10

В играх	★★★☆☆
В работе	★★★★☆
Оптический сенсор	★★★☆☆
Эргономика	★★★★☆

Genius Wireless NetScroll+ Superior



★★★☆☆

Самая дорогая беспроводная мышь от Genius подозрительно напоминает манипуляторы серии MX от Logitech. Чего «грызуну» не занимать, так это кнопок – их целых 10. Корпус мыши довольно короткий, из-за чего та часть ладони, которая обычно лежит на нем, как бы волочится по коврику, что не очень удобно. Ресивер умеет заряжать второй комплект аккумуляторов.

Цена – $41

В играх	★★★☆☆
В работе	★★★★☆
Оптический сенсор	★★★☆☆
Эргономика	★★★★☆



ЭЛЕГАНТНЫЕ МАЛЮТКИ: МЫШИ ДЛЯ НОУТБУКОВ, И НЕ ТОЛЬКО

Genius NetScroll+ Mini Traveler

★★★★★

Цена – $14

В играх	★★★★☆
В работе	★★★★★
Оптический сенсор	★★★★☆
Эргономика	★★★★★

Идеальный подарок для девушки, мышь Genius NetScroll+ Mini Traveler выглядит значительно дороже своей реальной стоимости. Корпус ее как будто покрыт лаком. Аккуратные хромированные вставки добавляют блеска. Если вы таки соберетесь преподнести эту мышь в подарок, заранее позаботьтесь о USB-удлинителе – провод рассчитан на небольшое расстояние до ноутбука, поэтому до системного блока обычного компьютера может не дотянуться. Если перестать восхищаться внешним видом и вспомнить о технических характеристиках, то тут Genius NetScroll+ Mini Traveler как минимум не уступает своим соперникам в классе манипуляторов для ноутбуков. И это при его-то цене!



Creative Mouse Notebook Optical

★★★★☆

Цена – $15

В играх	★★★☆☆
В работе	★★★★☆
Оптический сенсор	★★★★☆
Эргономика	★★★★☆

Оригинальное решение – сворачивающийся провод. Стоит потянуть, и он развернется на полную длину. Потянуть еще раз, и скрутится в маленькую катушку. Если говорить о самой мыши, то можно отметить хороший сенсор с разрешением 800 dpi. А вот очень громкий щелчок, видимо, присущ всем манипуляторам от Creative.



Logitech Cordless Optical Mouse for Notebooks

★★★★☆

Цена – $57

В играх	★★★☆☆
В работе	★★★★☆
Оптический сенсор	★★★★☆
Эргономика	★★★★★

Удобная беспроводная мышь от Logitech как по размеру, так и по весу приближается к манипуляторам для настольных компьютеров. Полное отсутствие провода – большой плюс. Ресивер размером с флэшдрайв вставляется в порт USB – и мышь готова к работе. А для того чтобы экономить заряд батарей и при этом не вынимать их всякий раз после работы, на подошве мыши есть выключатель.



Logitech Notebook Optical Mouse Plus+

★★★★★

Цена – $32

В играх	★★★★☆
В работе	★★★★★
Оптический сенсор	★★★★☆
Эргономика	★★★★★

Основная проблема мышек для ноутбуков – шнур. Когда мышь отключаешь, его приходится как-то сматывать и прятать. Шнур в Logitech Notebook Optical Mouse Plus+ обворачивается вокруг мышки, а потом пристегивается снизу – удобно и практично. К сенсору и качеству сборки никаких претензий, все в лучших традициях Logitech.



ИМИДЖЕВЫЕ МЫШИ – СТИЛЬНЫЕ И ДОРОГИЕ

Logitech MX900 Bluetooth Optical Mouse

★★★★★

Цена – $115

В играх	★★★★★
В работе	★★★★★
Оптический сенсор	★★★★★
Эргономика	★★★★★

Мышь, входящая в представительский комплект Logitech DiNovo, продается и отдельно. В отличие от других беспроводных манипуляторов она связывается с компьютером с помощью технологии Bluetooth. Внешний вид топовых мышек серии MX не меняется, лишь немного отличается цвет. Logitech MX900 работает от двух пальчиковых аккумуляторов. Для их зарядки предусмотрена специальная док-станция, одновременно выполняющая роль ресивера. Оптика и радиосвязь у этой мыши настолько совершенны, что во время игры забываешь о том, что она беспроводная. Но об этом все-таки вспоминаешь, когда отрываешь ее от коврика – вес немаленький.



Logitech MX700 Cordless Optical Mouse

★★★★☆

Цена – $74

В играх	★★★★☆
В работе	★★★★☆
Оптический сенсор	★★★★★
Эргономика	★★★★★

Младший брат Logitech MX900 использует обычный радиосигнал для передачи данных, в остальном же они полностью идентичны. К сожалению, запаздывание курсора на этом манипуляторе было заметно немного больше, чем у старшей модели, что и повлияло на изменение оценки в худшую сторону.



Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer 2.0

★★★★★

Цена – $45

В играх	★★★★★
В работе	★★★★★
Оптический сенсор	★★★★★
Эргономика	★★★★★

Стильная мышь от Microsoft отлично показала себя как в работе, так и в играх. Единственное, что выдавало в ней беспроводность, – значительная масса, однако при ее форме это не было серьезной помехой. Жаль, что батареи мышь перезаряжать не умеет, ведь это уже довольно стандартная функция для манипуляторов такого уровня.



Logitech Cordless Click! Optical Mouse Limited Edition

★★★★☆

Цена – $43

В играх	★★★☆☆
В работе	★★★★☆
Оптический сенсор	★★★★☆
Эргономика	★★★★☆

Слова Limited Edition в названии свидетельствуют о «благородном происхождении» мыши. Правда, отличаются манипуляторы данной серии, видимо, только ярко-красным цветом. Однако это придает им особый шарм, да и в руке они лежат хорошо. Сенсор не совсем подходит для динамичных игр, а вот для офисной работы – в самый раз.



Оптический сенсор

Мыши от разных производителей отличаются не только дизайном, цветом и количеством кнопок. Разнятся еще и оптические сенсоры, заменившие шарики, которые многие до сих пор называют «лазерами» за характерное красное свечение из-под манипулятора. На самом деле установленный рядом с «мини-фотокамерой» светодиод только подсвечивает поверхность, в то время как сам сенсор фотографирует освещенное место тысячи раз в секунду. Эти снимки впоследствии сравниваются друг с другом встроенным контроллером, вычисляющим вектор смещения манипулятора, который затем передается центральному процессору.

Естественно, у оптических сенсоров, устанавливаемых в мыши, есть определенные характеристики. Как ни странно, производители довольно часто не указывают их ни на сайте, ни на коробке с продуктом. Однако те, кому есть, чем гордиться, упоминают такие параметры, как разрешение сенсора, частота опроса и скорость обработки данных.

Разрешение измеряется в точках на дюйм (dpi). Так, сенсор фиксированного размера, допустим 20×20 пикселов, с разрешением 800 dpi будет «видеть» в 2 раза больше деталей, чем сенсор с 400 dpi, и, таким образом, сможет отслеживать движения манипулятора точней.

Частота опроса сенсора измеряется в количестве снимков в секунду. Соответственно чем больше снимков делает «камера», тем более быстрые движения он может отслеживать. Частота опроса современных мышей находится в пределах 1000–6500 раз в секунду.

Самой непонятной характеристикой, измеряющейся в мегапикселах, является скорость обработки данных (image processing). Мы не раз слышали слово «мегапикселы» в отношении цифровых фотокамер. Применимо к манипуляторам оно означает количество информации, обрабатываемой контроллером в секунду. Например, сенсор серии MX, устанавливаемый в некоторые мыши Logitech, имеет размер снимка 30×30 пикселов. Если умножить это значение на частоту опроса (около 5200 Hz), получаем ту самую, заявленную разработчиками, скорость обработки данных в 4,7 мегапиксела в секунду.



Продукты предоставлены компаниями

A4Tech	Sky Line	(044) 238-6600
Creative	Action Ukraine	(044) 292-0777
Logitech, Genius	DataLux	(044) 249-6303
Microsoft	Geroy Corp.	(044) 228-7880

БЮДЖЕТНЫЙ КЛАСС: НЕДОРОГИЕ МЫШИ ДЛЯ КАЖДОГО

Microsoft Wheel Mouse Optical 1.1A

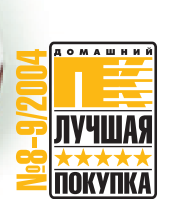
★★★★★

Цена – $12

В играх	★★★★★
В работе	★★★★★
Оптический сенсор	★★★★★
Эргономика	★★★★☆

Это единственная оптическая мышь стоимостью до $15, которая подходит для игр. Сенсор с легкостью отслеживает резкие движения и работает на самых разнообразных поверхностях. Качество материалов и сборки на высоте, как и подобает продукту от Microsoft. Кнопок немного – всего две плюс колесико, однако они очень мягкие и имеют совсем небольшой ход. Колесико без щелчков, но с четко выраженными делениями. Для длительной работы мышь тоже подходит – рука не утомляется. На нашем рынке присутствуют Microsoft Wheel Mouse Optical 1.1A черного и белого цвета. Мышь поставляется без коробки в OEM-комплектации, что при ее цене и качестве простительно.





A4Tech Optical Mouse Big Thumb SWOP-48

★★★★☆

Цена – $8

В играх	★★★☆☆
В работе	★★★★★
Оптический сенсор	★★★☆☆
Эргономика	★★★★★

Несмотря на ощущение пресловутой «пластмассовости», мышь оказалась на удивление удобной. Очень легкая, она хорошо лежит в руке. Однако быстродействие сенсора оказалось невысоким: мышь теряет «ориентацию» даже не при самых резких движениях. Качество исполнения тоже не на высоте, но при такой цене мы просто не имеем права требовать большего.



A4Tech Noiseless 2-Wheel Optical Mouse WOP-35

★★★☆☆

Мышь с характерными для A4Tech двумя колесиками, оборудована таким же сенсором, как и A4Tech Optical Mouse Big Thumb SWOP-48, что не свидетельствует в ее пользу. Она легко отрывается от коврика и хорошо лежит в руке, однако правая боковая кнопка находится в неудачном месте. Если привыкнуть, два колесика действительно удобны в работе.



Цена – $9

В играх	★★★☆☆
В работе	★★★★☆
Оптический сенсор	★★★☆☆
Эргономика	★★★★☆

Genius NetScroll+Traveler

★★★★☆

Когда мышь просто стоит на коврике, кажется, что она серо-черная, но при движении через все полупрозрачные черные детали проникает мягкий красный свет. Форма классическая, что придется по душе тем, кто годами использует одну и ту же мышь. Если говорить о сенсоре, то он получше, чем у большинства бюджетных моделей, однако для игр по-прежнему приспособлен плохо.



Цена –$13

В играх	★★★★☆
В работе	★★★★★
Оптический сенсор	★★★★☆
Эргономика	★★★★☆

Creative Mouse Optical 3000

★★★★☆

Среди оптических мышек нижней ценовой категории Creative Mouse Optical 3000 выделяется сразу, так как выглядит дороже, чем действительно стоит. Рука полностью ложится на мышь, однако по бокам отсутствуют какие-либо захваты для пальцев, поэтому в играх манипулятор отрывать от коврика неудобно. В работе же мышь показала себя отлично.



Цена – $12

В играх	★★★☆☆
В работе	★★★★★
Оптический сенсор	★★★★☆
Эргономика	★★★★☆


MOBILITY
МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ • PDA • НОУТБУКИ • СМАРТФОНЫ
ОКТЯБРЬ 2004
В ПУТЕВОДИТЕЛЕ ПОКУПАТЕЛЯ: ТЕПЕРЬ ПЛЮС НОУТБУКИ
МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ, КПК, НОУТБУКИ, СМАРТФОНЫ
6230
тариф
все о новинках, обзоры и тесты, руководство покупателя
Camera
14:20
Exit
Menu
ХОЧЕШЬ БЫТЬ МОБИЛЬНЫМ? БУДЬ ИМ!
Вместе с новым ежемесячным изданием "Mobility"
в продаже с 20 сентября



КОМПЬЮТЕРНЫЕ КОРПУСА

ЛУЧШИЕ МОДЕЛИ СРЕДНЕГО КЛАССА

Максим Потапов

Если раньше компьютерные корпуса воспринимались как один из самых «скучных» компонентов, то сейчас они вызывают не меньший интерес, чем материнские платы или видеокарты. Даже более того: при покупке нового ПК опытные пользователи и энтузиасты уделяют выбору корпуса первоочередное внимание.

В данном обзоре мы рассмотрим корпуса с точки зрения их функциональности, качества исполнения и дизайна. Этими критериями руководствуются большинство пользователей, хотя, на наш взгляд, важнее другой – надежность блоков питания. Но раз уж мы рассматриваем новые продукты, по которым еще не накоплена статистика отказов, приходится следовать общепринятой логике: «дорогой – значит качественный» или же «известный производитель – надежный продукт». Но такая «житейская мудрость» помогает не всегда: совсем недавно мы столкнулись с ситуацией, когда в довольно-таки «именитом» корпусе вышел из строя блок питания, что имело плачевные последствия для других компонентов системы. Тем не менее этот инцидент не прибавил нам желания попытать счастья с более дешевыми корпусами – раз уж даже дорогие иногда выходят из строя, что говорить об остальных...

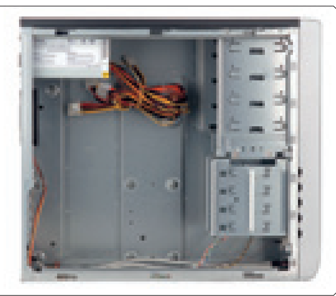
Начиная с $50 становятся доступными модели с оригинальными функциями и свежими дизайнерскими решениями. У одних производителей в ценовой диапазон до $80 попадают топовые модели, в то время как у других, более именитых, – продукты начального или среднего уровня. В связи с этим корпуса «дорогих» производителей в нашем тесте могут в чем-то уступать продукции конкурентов, предлагающих за эти деньги лучшее, на что они способны. И после всех материалов «Домашнего ПК», посвященных элитным корпусам, будет справедливым в данном тесте поставить во главу угла оснащенность. В конце концов, покупатель с ограниченным бюджетом смотрит на вещи иначе, чем тот, кто ради качества и престижа за ценой не постоит.





Enlight PA410220





★★★★★

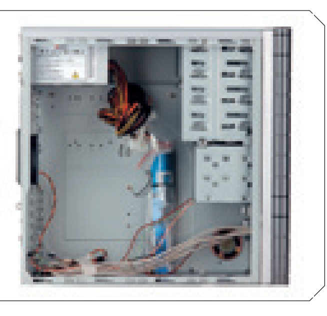
Цена – $60

Отсеки	4×5,25", 5×3,5"
Предустановленные вентиляторы	1×8 см
Разъемы на лицевой панели	2×USB
Блок питания, мощность	Enlight EN-83072V4 300 Вт
Вентиляторы блока питания	1×8 см

Новый корпус известной марки Enlight порадовал стильным оформлением, а также легкостью доступа к внутренностям системного блока. Когда-то продукты этой компании открывались через лицевую панель (сначала снималась она, затем боковины), что было подходящим решением для сборщиков ПК, но не для пользователей, которым необходим легкий доступ внутрь. Теперь же никакого дискомфорта не возникает, разве что дверца может не сразу попасть в направляющие пазы. И еще одно замечание: она фиксируется обычными винтами, другая же боковая панель – несъемная. Порадовали фирменный блок питания и комплектный вентилятор. Вместе с тем вентиляционные отверстия предусмотрены лишь по обеим сторонам лицевой панели, так что может потребоваться установка дополнительного вентилятора спереди, благо такая возможность есть. С корпусом удобно работать: отсек под четыре винчестера – съемный, оптические приводы привинчиваются лишь с одной стороны. Но для установки плат расширения и пятидюймовых устройств придется выламывать металлические заглушки, составляющие единое целое с шасси. Общее качество исполнения – отличное, что свойственно изделиям Enlight. В частности, это один из немногих корпусов, у которых мы обнаружили резиновые ножки. Итак, PA410220 – это добротный продукт, но ориентирован он, скорее, на сборщиков ПК, нежели на энтузиастов.

AOpen H500B





★★★★★

Цена – $80

Отсеки	4×5,25", 3×3,5"
Предустановленные вентиляторы	1×8 см
Разъемы на лицевой панели	2×USB, FireWire, Audio in/out
Блок питания, мощность	AOpen AO300-12APNF 300 Вт
Вентиляторы блока питания	1×12 см

Самый дорогой корпус нашего теста AOpen H500B претендует и на звание самого стильного. Дверца из дымчатого пластика с магнитной защелкой скрывает пятидюймовые отсеки, а значит, не возникнет проблем с выбором оптического привода по цвету лицевой панели. Внутреннее устройство корпуса также впечатляет: для более эффективного охлаждения центрального процессора предусмотрен воздуховод с регулируемой длиной, на задней панели предустановлен вентилятор. Но главной особенностью этой модели является блок питания с малошумящим 12-сантиметровым вентилятором – пожалуй, лучший из всех, что присутствуют в данном тесте.

Корпус подойдет тем, кто часто заглядывает внутрь системного блока: боковая дверца открывается легко, достаточно лишь открутить неснимаемые винты-«барашки». Отсек для трехдюймовых устройств съемный, но посадочных мест в нем маловато. Аналогичный корпус попросторнее – AOpen H600A – стоит практически столько же; хотя он не может похвастаться эффектным дизайном, в нем предусмотрен дополнительный отсек для двух винчестеров, который крепится к днищу. Но если внешний вид играет более важную роль и бюджет ограничен $80 – AOpen H500B является отличным вариантом.

ComsCom Think Tank



★★★★★

Цена – $67

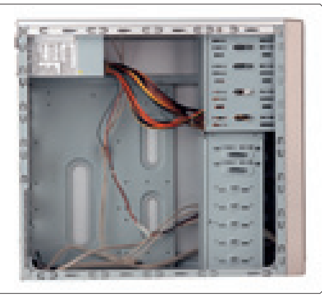
Отсеки	4×5,25", 4×3,5"
Предустановленные вентиляторы	1×8 см
Разъемы на лицевой панели	2×USB, FireWire, Audio in/out
Блок питания, мощность	PowerMaster JJ 300 300 Вт
Вентиляторы блока питания	1×8 см

Продукт компании ComsCom с характерным названием Think Tank произвел на нас сильное впечатление как своим внешним видом, так и хитроумной электронной начинкой. Индикаторный блок, расположенный в нижней части лицевой панели, выполняет ряд полезных функций, прежде всего – мониторинг температуры. Три термодатчика устанавливаются произвольно, для каждого из них пользователем задается пороговое значение, чтобы в случае перегрева раздался звуковой сигнал. Другая функция – поддержание работы корпусного вентилятора в течение трех минут после выключения ПК. Это позволит остудить «раскаленные» после долгой работы компоненты, в то время как все остальные вентиляторы останавливаются. Еще одна интересная особенность – гнездо для подзарядки мобильного телефона. К корпусу крепится пластиковый карман, куда можно вложить трубку, а в комплект входят кабели, совместимые с рядом моделей. Вентиляционные отверстия расположены сверху и снизу по обе стороны корпуса, что благотворно сказывается на охлаждении компонентов. На задней панели предустановлен вентилятор, место для еще одного предусмотрено спереди.

Боковые панели снимаются легко, винты-«барашки» – еще одно свидетельство того, что корпус рассчитан на энтузиастов, которым приходится часто заглядывать внутрь.



Logic Concept LC-Q3



★★★★★

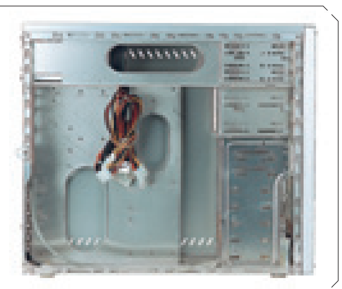
Цена – $50

Отсеки	4×5,25", 7×3,5"
Предустановленные вентиляторы	Нет
Разъемы на лицевой панели	2×USB, FireWire, Audio in/out
Блок питания, мощность	PSU 300-0352RT 300 Вт
Вентиляторы блока питания	1×8 см

Особенность, которая выделяет старшие модели Logic Concept из массы продуктов других производителей, – это использование LCD-дисплея вместо привычных светодиодов на лицевой панели. Такое решение заметно оживляет корпус, превращая «железный ящик» в своего рода интеллектуальное устройство. На дисплее отображаются температура в цифровом и графическом виде, время работы системы или текущее время, индикатор активности винчестера и корпусного вентилятора. Кстати говоря, в стандартной комплектации вентиляторы не поставляются, так что в случае необходимости их придется докупить отдельно. Спереди и сзади предусмотрено по два «посадочных места» под 8-сантиметровые кулеры. На левой боковой панели находится вентиляционная решетка – как раз напротив того места, где располагаются одни из самых горячих компонентов – жесткие диски. Всего можно установить шесть винчестеров, что, вероятно, покажется избыточным для домашней системы. Но ведь жесткие диски лучше устанавливать поодаль друг от друга для лучшего охлаждения, следовательно, в этих отсеках можно будет с комфортом разместить три устройства. Хотя корпус ориентирован на серийное производство, наличие полного набора фронтальных разъемов и LCD-дисплея при доступной цене привлекут немало пользователей, самостоятельно собирающих ПК.



RaidMax 7780 Mask





★★★★★

Цена – $78

Отсеки	4×5,25", 7×3,5"
Предустановленные вентиляторы	Нет
Разъемы на лицевой панели	2×USB, FireWire, Audio in/out
Блок питания, мощность	RaidMax, KY-400ATX 300 Вт
Вентиляторы блока питания	2×8 см

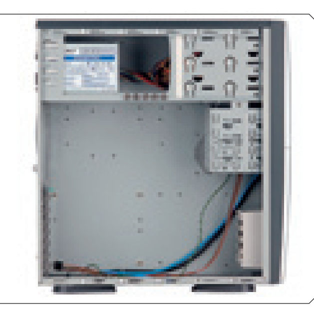
Одна из самых дорогих моделей в данном тесте, RaidMax 7780 Mask, в отличие от других сделана из алюминия. Использование такого материала значительно повышает себестоимость корпуса, но в то же время благотворно сказывается на его внешнем виде, теплопроводности и, разумеется, массе. Такой системный блок можно будет без труда взять с собой на LAN-вечеринку, чего не скажешь о других лидерах тестирования, отличающихся значительной массой.

Внушает почтение и фирменный блок питания с оригинальной конструкцией: один из 8-сантиметровых вентиляторов вынесен наружу. Других вентиляторов внутри корпуса не оказалось, есть лишь место для установки кулера на тыльной панели. В то же время предусмотрено множество вентиляционных отверстий, так что проблем с охлаждением быть не должно.

Обе боковые панели – на винтах-«барашках», но не только это обеспечивает комфорт при работе с корпусом. RaidMax 7780 Mask – один из немногих продуктов, где и для плат расширения предусмотрены винты, которые можно откручивать руками. Семь отсеков для трехдюймовых накопителей позволят оптимально (с точки зрения охлаждения) разместить винчестеры. В общем и целом, это одна из самых доступных алюминиевых моделей, ориентированных на энтузиастов.



Chieftec BG-01B-B-SL



★★★★★

Цена – $75

Отсеки	3×5,25", 4×3,5"
Предустановленные вентиляторы	Нет
Разъемы на лицевой панели	2×USB, FireWire
Блок питания, мощность	Chieftec ATX-310-202 300 Вт
Вентиляторы блока питания	1×8 см

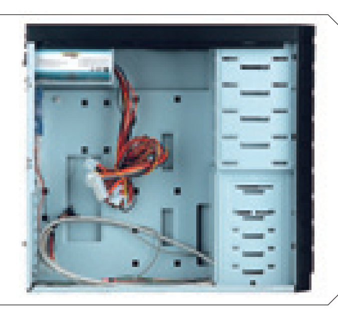
Самый высокий и визуально «стройный» корпус в тесте одновременно является одним из самых тяжелых. Значительная масса – характерная черта продуктов Chieftec, свидетельствующая о качестве используемых материалов. Дизайн лицевой панели вызывает только положительные эмоции у профессионалов: ударопрочный «посеребренный» пластик оживляет строгий стиль и лишь добавляет корпусу солидности. Единственное замечание к внешнему виду – ручка на боковой панели выступает уж слишком сильно.

Предустановленных вентиляторов нет, как нет и воздуховода к процессорному кулеру, что при такой стоимости непростительно, равно как и отсутствие аудиоразъемов на передней панели. Следующий минус – недостаток трехдюймовых отсеков, хотя оставшееся свободным пространство позволило бы добавить еще как минимум два. Впрочем, в этом есть и свои преимущества (в случае, если в системе будет только один или два винчестера): обилие свободного места облегчает доступ к компонентам. Усиленное охлаждение может быть обеспечено установкой 8-сантиметровых вентиляторов на передней, тыловой и боковой панелях. Но, опять же, это связано с дополнительными денежными затратами, и именно высокая цена не позволяет такому добротному продукту получить высший балл в данном тесте.





Solid Black Tuning



★★★★★

Цена – $50

Отсеки	5×5,25", 5×3,5"
Предустановленные вентиляторы	1×8 см
Разъемы на лицевой панели	2×USB, FireWire, Audio in/out
Блок питания, мощность	3R System Dynamic KY350ATX 300 Вт
Вентиляторы блока питания	1×12 см

Название данной модели говорит само за себя: это тюнинговая модификация с прозрачной боковой дверцей. Начинающим моддерам будет достаточно добавить лампу подсветки, чтобы превратить этот корпус в нечто необычное. Интересно сделана лицевая панель: ее материал на ощупь напоминает резину и практически не отражает свет, что контрастирует с блестящими вставками. Одним словом, выглядит корпус солидно, лишь немного портят впечатление довольно хлипкие фальшпанели, скрывающие оптические приводы.

Оснащен корпус замечательно для своей цены: полный набор фронтальных разъемов, 8-сантиметровый вентилятор из прозрачного пластика. В блоке питания установлен 12-сантиметровый кулер, характеризуемый малым уровнем шума и в то же время – высокой эффективностью. Разбирается корпус легко: обе боковые панели на винтах-«барашках». Немного осложняет работу с ним необходимость выламывать заглушки из металлического шасси, да и качество самого шасси не производит такого же серьезного впечатления, как «одежка» корпуса. Но, опять же, при такой стоимости корпус найдет своих покупателей, для которых прозрачная дверца, эффектная лицевая панель и хорошая оснащенность важнее других факторов.



ASUS TA-236




★★★★★

Цена – $60

Отсеки	4×5,25", 6×3,5"
Предустановленные вентиляторы	1×8 см
Разъемы на лицевой панели	2×USB, Audio in/out
Блок питания, мощность	300 Вт
Вентиляторы блока питания	1×8 см

Продукт известнейшего производителя на рынке комплектующих превзошел остальных участников тестирования в области эргономики. Отсутствие острых углов – это и практично, и приятно на вид. При довольно большом внутреннем объеме (четыре пятидюймовых и шесть трехдюймовых отсеков) корпус визуально меньше большинства конкурентов. Эффектная лицевая панель выполнена из особо прочного рифленого пластика, так что корпус не страшно лишний раз задеть ногой. Впрочем, весит он немало, так что лучше все-таки об него не спотыкаться. Оснащен ASUS TA-236 вполне прилично за свою цену: все необходимые фронтальные разъемы (отсутствие FireWire не так принципиально), предустановленный вентилятор. Блок питания отличается поддержкой PFC (Power Factor Correction) и системой шумопонижения, что говорит о его «благородном» происхождении.

Но есть у данной модели и ряд недочетов, которые не позволяют ее отнести к разряду продуктов, ориентированных на энтузиастов. Для того чтобы открыть боковые дверцы и вообще для работы с корпусом, придется вооружиться отверткой. Кроме того, пятидюймовые отсеки относительно близко подходят к материнской плате, а лицевую панель приходится снимать для установки оптических приводов. Эти моменты и довольно сильная конкуренция на данной ценовой отметке отодвигают ASUS TA-236 в категорию «хорошистов».

Antec Solution SLK1600



Solution SLK1600 – продукт начального уровня от одного из самых именитых производителей корпусов. Выглядит он довольно необычно на сегодняшний день, эдакая модель в стиле ретро. Именно такая «отделка» была свойственна качественным корпусам испокон веку, а дизайн лицевой панели позволяет отнести этот продукт к элите прошлых лет. Но, как говорится, классика – вечна, и сделан корпус по строжайшим канонам. Разбирается он в два счета: сначала снимается верхняя панель и затем, безо всяких винтов, – обе боковины. Причем, что характерно, сверху открывается доступ к блоку питания и оптическим приводам – дополнительная «степень свободы» для любителей копаться внутри компьютера. Блок питания производит сильное впечатление, в розницу такая модель стоит, как иной корпус бюджетного класса. Наверное, поэтому производитель решил сэкономить на вентиляторах и фронтальных разъемах, что понравится далеко не всем. Хотя Antec Solution SLK1600 компактнее большинства конкурентов, он и гораздо тяжелее, так что далеко его не утащишь. Но те, кому по душе классический дизайн и качество, проверенное временем, не пройдут мимо этого продукта.



Цена – $70

Отсеки	3×5,25", 5×3,5"
Предустановленные вентиляторы	Нет
Разъемы на лицевой панели	2×USB
Блок питания, мощность	Antec Performance SL300SP 300 Вт
Вентиляторы блока питания	1×8 см

Codegen 8012-CA



Старшая модель от популярного производителя является одной из самых продвинутых в тесте. Дизайн лицевой панели никого не оставит равнодушным: зеркальная дверца и блестящие кнопки на черном фоне сразу привлекают внимание, как, впрочем, и огромная надпись PUSH (мол, «жми сюда!»). Декоративная крышка внизу скрывает набор основных разъемов – они, как и предустановленный вентилятор, позволяют поставить корпусу пятерку за оснащенность. Но самое интересное в том, что вентилятор размещен наверху, что встречается лишь у элитных моделей. Причем вентиляционные отверстия расположены не только по центру, но и над оптическими приводами (скрыты под верхней панелью), что весьма похвально – именно там «застаивается» горячий воздух, о чем обычно можно судить по разогретым лазерным дискам. Верхняя панель снимается (ее фиксирует один винт-«барашек»), и за ней вынимаются обе боковые панели, что довольно практично. Другой момент, который хочется отметить: для каждого винчестера предусмотрена передвигаемая «полочка», жаль только, что трехдюймовых отсеков в столь вместительном корпусе всего три. Для установки плат расширения не требуется использовать отвертку – еще один плюс этой модели. Итого, Codegen 8012-CA заслуживает звание «лучшей 50-долларовой модели в тесте».



Цена – $50

Отсеки	5×5,25", 3×3,5"
Предустановленные вентиляторы	1×8 см
Разъемы на лицевой панели	2×USB, Audio in/out
Блок питания, мощность	Codegen 200X 350 Вт
Вентиляторы блока питания	1×8 см



Foxconn 3GTH-002









★★★★★

Цена – $62

Отсеки	4×5,25", 6×3,5"
Предустановленные вентиляторы	1×12 см
Разъемы на лицевой панели	4×USB, Audio in/out
Блок питания, мощность	ISO-400 300 Вт
Вентиляторы блока питания	1×8 см

Мы уже знакомы с продукцией Foxconn по эксклюзивному корпусу Diabolic Minotaur, теперь мы рассмотрим модель, более доступную по цене. Уже своим видом и значительной массой она внушает почтение. Во всем чувствуется придирчивое отношение к деталям, что говорит о культуре производства. Оснащение также на высшем уровне: это единственный корпус с четырьмя фронтальными USB-разъемами вдобавок к аудиовходу и выходу. Кроме того, на тыловой панели предустановлен тихий 12-сантиметровый вентилятор, что редкость у корпусов в данной ценовой категории. Воздуховод, идущий к процессорному кулеру, выполнен лучше, чем у конкурентов: его длина регулируется с помощью резьбового соединения (нужно не тянуть за трубу, а вращать ее), что обеспечивает должную жесткость конструкции и позволяет надежно ее зафиксировать в требуемом положении. Кроме того, здесь предусмотрен съемный пылезащитный фильтр. Еще одна уникальная особенность – вентиляционные отверстия под отсеком для винчестеров, что обеспечивает дополнительную тягу в критически важном месте. Винчестеры развернуты к пользователю, что, опять же, очень удобно. Эти и другие особенности (такие как безотверточная сборка) вместе с доступной ценой позволяют назвать Foxconn 3GTH-002 лучшей покупкой в данном тесте.

4U Cetus YY-5601BK





★★★★★

Цена – $68

Отсеки	4×5,25", 6×3,5"
Предустановленные вентиляторы	Нет
Разъемы на лицевой панели	2×USB, FireWire, Audio in/out
Блок питания, мощность	Ever Power ISO-400 300 Вт
Вентиляторы блока питания	1×8 см

Полку производителей корпусов престиж-класса прибыло. Модель Cetus YY-5601BK достойно представляет торговую марку 4U: впечатляющий дизайн у нее сочетается с продуманной конструкцией. Наконец-то мы видим фронтальные разъемы, расположенные там, где они должны быть: сверху. Пользователю не нужно будет совершать приседания и наклоны всякий раз, когда потребуется дотянуться до разъема USB или аудиовыхода. Хорошо сделана откидывающаяся панель, скрывающая оптический привод. Боковая дверца открывается легко благодаря винтам-«барашкам» и металлической ручке с защелкой. К процессорному кулеру идет воздуховод с изменяемой длиной. Он оказался немного разболтанным, но это не мешает ему справляться со своей задачей. Как спереди, так и сзади предусмотрены места для установки 12-сантиметровых вентиляторов, жаль только, что ни один из них не идет в комплекте. Интересно, что вентиляционная решетка на лицевой панели представляет собой жалюзи, которые можно прикрыть для уменьшения шума. Винчестеры устанавливаются со стороны пользователя – удобство такой конструкции трудно переоценить тем, кто время от времени вытаскивает винчестер. Наконец, корпус стоит на толстых резиновых ножках. Все эти конструктивные особенности и отличное качество исполнения обеспечивают 4U Cetus YY-5601BK высший балл.

3R System AIR



Из обширной линейки корпусов 3R System мы выбрали AIR по той причине, что он лучше всего подходит для энтузиастов, увлекающихся разгоном. Судите сами: это единственная модель в тесте, которая комплектуется двумя вентиляторами, один из которых – 12 см. При этом спереди можно поставить пылезащитный фильтр – именно через фронтальное вентиляционное отверстие в корпус попадает больше всего пыли. Индикаторный блок на лицевой панели осуществляет мониторинг температуры с трех термодатчиков и гибкое управление частотой вращения двух корпусных вентиляторов. Таким образом, 3R System AIR не только обеспечивает интенсивный обдув компонентов, но и способен делать это без лишнего шума. Работать с корпусом удобно: обе боковые панели – на винтах-«барашках» (еще один такой винт поставляется про запас), а в сборочный комплект входит фирменная отвертка (с ее помощью открывается соответствующая коробочка). Единственный существенный недостаток – отсутствие аудиоразъемов на передней панели, но при прочих заслугах (чего только стоят восемь трехдюймовых отсеков) и скромной цене это простительно.

★★★★★

Цена – $59

Отсеки	4×5,25", 8×3,5"
Предустановленные вентиляторы	1×12 см, 1×8 см
Разъемы на лицевой панели	2×USB
Блок питания, мощность	3R System Dynamic KY350ATX 300 Вт
Вентиляторы блока питания	1×12 см



Современные процессоры и графические акселераторы отличаются не только новым уровнем производительности, но и новым уровнем энергопотребления. Все участники нашего теста оснащены блоками питания с заявленной мощностью 300 Вт или более – такой показатель теперь воспринимается как стандартный или даже минимальный для домашней игровой системы. Особенно хорошо эту мысль иллюстрирует блок питания производства компании Sweex, его заявленная мощность – 650 Вт. Модель Gold 650W уже доступна на нашем рынке, ее цена составляет $56 – как у некоторых корпусов, представленных в данном тесте. Правда, для «экстремальных» блоков питания такая цифра звучит довольно скромно, в чем вы сможете убедиться, изучив материалы тестирования в следующем номере «Домашнего ПК». Если уж мы заговорили о Sweex Gold 650W, отметим еще одно его достоинство: он очень тихий – благодаря оригинальной системе охлаждения с большим нагнетательным вентилятором. Вообще говоря, любителям тишины стоит обратить особое внимание на те блоки питания, где используется один 12-сантиметровый вентилятор (см. технические характеристики корпусов).

Продукты предоставлены компаниями

3R System, Antec, RaidMax, Solid	Eletek	(044) 495-2911
4U, AOpen, Codegen	K-Trade	(044) 252-9222
ASUS	MTI	(044) 458-3434
Chieftec, Logic Concept	IT-Link	(044) 238-2933
Enlight, Codegen, ComsCom	SkyLine	(044) 238-6600
Foxconn	Compass	(044) 531-9730
Sweex	«Агатис»	(044) 537-3518

НОВАЯ ПЛАТФОРМА INTEL:
ПК будущего – сегодня

Кирилл Балалин

Этим летом корпорация Intel представила процессоры с новым разъемом – Socket 775. Он пришел на смену Socket 478, который появился вместе с Pentium 4 1,60 GHz и еще какое-то время будет присутствовать на рынке. Однако новых высокопроизводительных процессоров под Socket 478 ждать уже не стоит: будущее за процессорами Pentium 4 Prescott и технологиями, реализованными в чипсетах 915-й и 925-й серий.

На сегодняшний день линейка процессоров Intel под Socket 775 включает семь моделей: Pentium 4 (Prescott) с частотой от 2,8 GHz до 3,6 GHz, Pentium 4 Extreme Edition 3,40 GHz и бюджетной Celeron D с индексом 335 (ядро Prescott, 256 KB L2-кэша, тактовая частота 2,8 GHz). Все процессоры, кроме Extreme Edition, получили маркировку в соответствии с новой стратегией Intel – трехзначное число, служащее своеобразным индексом производительности. Такая «нумерация», по замыслу разработчиков, позволит выбрать более мощную модель с учетом не только тактовой частоты, но и других важных характеристик.

Относительно иных нововведений следует отметить, что нынешняя смена платформы Intel – самое радикальное единовременное изменение за последние 10 лет. В этот раз Intel делает ставку не на резкий рост в быстродействии (что, в общем-то, оправдано: современный компьютер уже имеет более чем достаточную производительность для повседневных задач), а на качественные изменения, без которых невозможно дальнейшее развитие архитектуры ПК. Чипсеты Grantsdale (915P/915G/915GV Express) и Alderwood (925X Express) предоставляют широчайшие возможности для внедрения новых технологий в материнские платы. В них впервые среди массовых продуктов реализована поддержка оперативной памяти DDR2 и шины PCI-Express. Оба стандарта сейчас только выходят на рынок, и ждать от них каких-либо откровений в плане быстродействия не стоит. Однако существующие технологии DDR, PCI и AGP дошли до предела своих возможностей, и в дальнейшем именно DDR2 и PCI-Express позволят раскрыть весь потенциал продуктов следующих поколений. В составе чипсетов i915G и i915GV также дебютировало новое интегрированное графическое ядро Intel Graphics Media Accelerator 900 с поддержкой DirectX 9, южный мост ICH6R реализует технологию Matrix RAID, а новые материнские платы поддерживают прогрессивный стандарт Intel High Definition Audio. SATA- и IDE-контроллеры никуда не делись, зато изменилось их соотношение: четыре канала SATA с поддержкой Native Command Queuing и всего один IDE (до двух устройств). Intel четко дает понять, что время Serial ATA пришло. Изменился даже разъем питания ATX, хотя он и обратно совместим с традиционным. Собственно, прежним остался лишь один компонент ПК – корпус, да и то, судя по всему, ненадолго.

Вместе с тем новые чипсеты совместимы с памятью стандарта DDR, видеокартами AGP и Socket 478, в то время как предыдущее поколение (Intel 865/875) позволяет разместить на материнской плате разъем Socket 775. Производители не преминули воспользоваться такой гибкостью и представили платы с разнообразнейшими комбинациями технологий. Так что не стоит переживать по поводу тотальной модернизации – можно будет обойтись и без значительных затрат, несколько ограничив себя в использовании последних технологических достижений.

Компания Intel в очередной раз взяла на себя внедрение новейших технологий, тем самым двигая вперед всю индустрию. Нужно отметить, что роль лидера порой весьма неблагодарна, вот и сейчас Intel вынуждена бороться с «детскими болезнями» новых стандартов, которые проявляются в первом поколении видеокарт для PCI-Express и модулей памяти DDR2. И нет нужды в резких оценках и заявлениях, свойственных фанатичным приверженцам той или иной компании. Ведь именно благодаря тому, что Intel сегодня пошла на риск, внедрив PCI-Express 16x и DDR2, завтра мы увидим новые продукты, значительно превосходящие возможности сегодняшних флагманов.

Масштабное исследование производительности новой платформы, на наш взгляд, проводить еще рано: имея в наличии лишь первые образцы моделей нового поколения, сложно сделать действительно объективные выводы. Со стандартами DDR2 и PCI-Express мы будем работать все ближайшие годы, да и сам Socket 775 пришел надолго, так что результатов тестирований впереди будет предостаточно. А в этот раз мы рассмотрим теоретическую основу новых технологий,

Процессор

Теперь у CPU отсутствуют привычные ножки – они перекочевали на процессорный разъем материнской платы





Охлаждение

Новый конструктив системы охлаждения предусматривает крепление радиатора к самой материнской плате

своего рода «серийный концепт-ПК» от Intel. Итак, что ждет нас в будущем, которое «официально» уже настало?

Процессор

Первое, что замечаешь на новых платах, – это необычный процессорный разъем. Кроме значительно увеличившегося количества контактов, применена принципиально новая упаковка процессора – LGA (Land Grid Array). Теперь у центрального компонента системы отсутствуют привычные ножки и вместо них расположен массив из 775 плоских контактов, сами же ножки находятся в разъеме на материнской плате. Процессор устанавливается в сокет и прижимается довольно сложным металлическим креплением, таким образом достигается хороший контакт. В Сети можно встретить заявления, что данный вид разъема ненадежен, но, работая с платформой, мы пока не сталкивались с какими-либо проблемами. Конечно же, при неаккуратном обращении вполне возможно согнуть ножки в самом разъеме, но риск сделать это – не выше, чем повредить ножки процессора под Socket 478. Кроме того, даже в случае серьезного повреждения менять придется материнскую плату, а не процессор, что с новыми Pentium 4 обойдется дешевле.

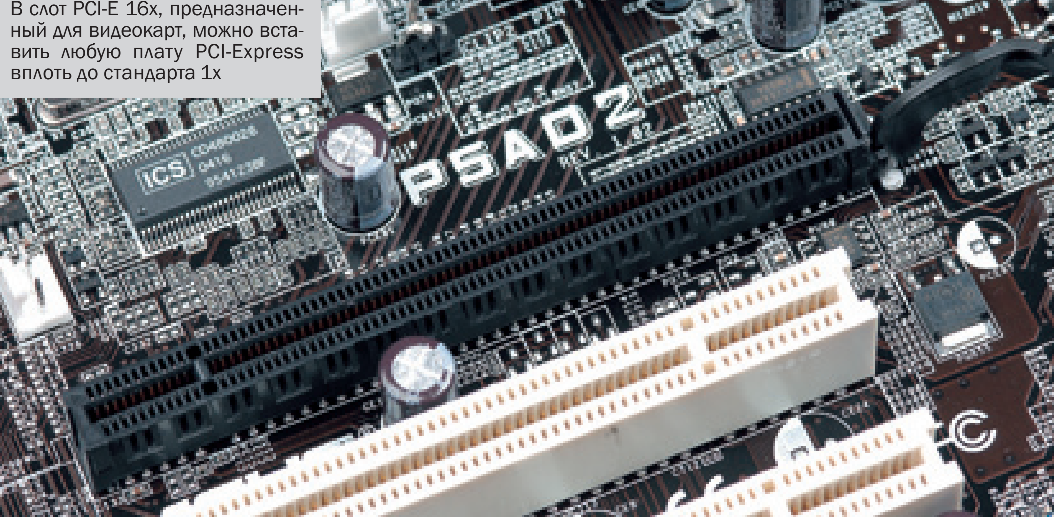
Охлаждение

Вместе с процессорным разъемом изменился и дизайн кулера: новый конструктив предполагает крепление радиатора к самой материнской плате. Четыре отверстия расположены дальше друг от друга, чем в случае с Socket 478, поэтому для Socket 775 требуются специальные модели кулеров (кстати, радиаторы стали еще массивнее). Впрочем, компания Gigabyte уже продемонстрировала простейший переходник, позволяющий закрепить старый кулер на новом сокете обычным способом – за рамку.

Вентилятор также подвергся модификации: на новых материнских платах преусмотрены четырехконтактные разъемы питания с возможностью «обратной связи»: скорость вращения вентилятора зависит от температуры ядра. Подобные решения и раньше встречались у

PCI-Express

В слот PCI-E 16x, предназначенный для видеокарт, можно вставить любую плату PCI-Express вплоть до стандарта 1x





Оперативная память

Новая память доступна в вариантах DDR2-533 и DDR2-667, причем для нее не требуется усиленное охлаждение



Хранение данных

Технология Matrix RAID позволяет построить массивы RAID 0 и RAID 1, используя всего два винчестера вместо четырех

некоторых производителей материнских плат, но теперь термоконтроль обрел статус стандартной функции и реализован более эффективно.

PCI-Express

Пожалуй, самым заметным технологическим новшеством, внедренным с выходом Socket 775, стал ввод в коммерческую эксплуатацию шины PCI-Express. Спецификации предполагают существование нескольких разъемов PCI-Express от 1x до 16x. PCI-E 1x станет заменой обычному PCI и будет использоваться для большинства карт расширения, 16x применяется для графических адаптеров, а промежуточные 2x, 4x и 8x предназначены для различного серверного оборудования и реализации внутренних шин. Числа в наименовании показывают, во сколько раз следует умножать базовую пропускную способность разъема 1x, равную 256 MBps в обе стороны. Одной из наиболее интересных особенностей является модульность разъема: так, слот 16x состоит из базового набора служебных контактов и «обоймы» из 16 одинаковых наборов рабочих разъемов. Таким образом, обеспечивается обратная совместимость, и в такой слот можно вставить любую карту PCI-Express вплоть до стандарта 1x.

Оперативная память

Еще одно название, которое у всех на слуху как минимум с начала года, – это DDR2, новый стандарт оперативной памяти. Сразу заметим: не надо проводить параллели с той DDR2, что применялась в некоторых графических картах (GeForce FX 5800 и XGI Volari, в частности) и зарекомендовала себя не самым лучшим образом, в связи с чем и была заменена на GDDR3. Оперативная память нового стандарта ведет себя совершенно иначе, нежели ее тезка для видеокарт. При разработке спецификаций DDR2 ставились три основных условия: дальнейший рост тактовой частоты, уменьшение нагрева и снижение энергопотребления. В итоге новая память существует в двух вариантах – DDR2-533 и DDR2-667 (а ведь обычная DDR с невероятным трудом преодолела частоту 600 MHz в лучших «оверклокерских» модулей), при этом не требуется даже пассивных радиаторов, а напряжение питания 1,8 В благотворно влияет как на температурный режим, так и на потребление энергии.

Аудиосистема

Звуковая подсистема уже давно стала привычным атрибутом материнских плат. Микросхема кодека занимает минимум места на текстолите, а вся реализация встроенного звука стоит копейки, поэтому почти на каждой плате можно найти аудиоразъемы. Изначально это были бюджетные решения из серии «чтоб пищало», но с выходом NVidia SoundStorm доверие к интегрированному аудио возросло. Тем не менее даже современные многоканальные кодеки зачастую проигрывали в качестве и функциональности специализированным платам. Технология Intel High Definition Audio (ранее известная под кодовым названием Azalia), пришедшая на замену AC'97, поднимает встроенный звук на качественно новый уровень. Теперь в материнские платы интегрируется полноценное 7.1-канальное решение с поддержкой 192 KHz/24 bit, форматов Dolby Digital, DTS и стандарта THX. Думаем, что для многих требовательных пользователей Intel High Definition Audio станет реальной возможностью сэкономить на отдельной звуковой карте.

Хранение данных

Как известно, самый «медлительный» компонент современного ПК – подсистема хранения данных, т. е. жесткие диски и оптические приводы. Intel продемонстрировала, как, по ее мнению, следует решать эту проблему. Любая новая материнская плата имеет минимум четыре разъема Serial ATA и всего один – 40-контактный IDE. Заметна эволюция самого интерфейса SATA: появилась поддержка очереди команд (Native Command Queuing) и возможность горячего подключения накопителей. Но самым интересным новшеством в этой области стало значительное расширение функциональности RAID, обеспечиваемое интегрированным контроллером в южном мосту ICH6R. Новая технология Matrix RAID позволяет реализовать одновременно RAID 0 (значительное увеличение скорости передачи данных) и RAID 1 (повышенная надежность), используя всего два винчестера вместо четырех! А упрощение процедуры создания массива привлечет к RAID рядовых пользователей.



Аудиосистема

Теперь материнские платы оснащаются полноценным 7.1-канальным решением




ZyXEL
www.zyxel-europe.com

ПЛАТФОРМА AMD64:

новый отсчет

Кирилл Балалин

Оба гиганта процессорного рынка в этом сезоне представили новые процессорные разъемы, которые будут доминировать в ближайшие годы. Материнские платы под Socket 775 и Socket 939 демонстрируют совершенно разные подходы производителей к развитию компьютерной платформы. Intel разработала принципиально новые продукты, в то время как AMD идет более безопасным, эволюционным путем.



На соседних страницах в материале, посвященном последнему поколению платформы Intel, имеется подробное описание многочисленных новых возможностей, поддержка которых была анонсирована одновременно с представлением чипсетов и процессоров для Socket 775. Хотя платформа Intel ориентирована на длинный жизненный цикл, она пока еще не слишком актуальна. Тем не менее с выходом все более мощных процессоров и постепенной отладкой новых технологий (DDR-2, PCI Express) Socket 775 полностью вытеснит нынешний Socket 478 (как это произошло когда-то с Socket 370) и станет единой платформой Intel на ближайшие годы.

AMD же избрала принципиально иную стратегию. Свой революционный шаг компания совершила в прошлом году, анонсировав свои первые 64-битные процессоры. Вместе с ними появились два разъема – Socket 940 для серверных Opteron и «энтузиастских» Athlon 64 FX и Socket 754 для более массового Athlon 64 с одноканальным контроллером памяти. При этом компания продолжает поддержку привычной платформы Socket A (Socket 462) в линейках процессоров AMD Athlon XP и AMD Duron. Более того, под новым названием AMD Sempron бюджетные модели для Socket A будут выходить и впредь. Героем же нашего обзора стал продукт для еще одного (четвертого!) современного процессорного разъема AMD – Socket 939.

Просматривая спецификации процессоров, представляющих платформу AMD64, мы когда-то мечтали: вот бы в Athlon 64 добавить двухканальный контроллер памяти или увидеть Athlon 64 FX с поддержкой нерегистровых модулей... Собственно, мечта сбылась – Socket 939 призван обеспечить одну платформу для всех «двухканальных» разновидностей Athlon 64. Теперь Athlon 64 FX-53 (ядро SledgeHammer) отличается от «простого» Athlon 64 3800+ (ядро Newcastle) только ценой и удвоенным объемом кэш-памяти второго уровня (1 MB против 512 KB). Вместе с тем оба «старых» разъема, Socket 754 и Socket 940, продолжат свое существование. Первый поддерживает установку процессоров с одноканальным доступом к памяти (наиболее производительной моделью на сегодня является недавно анонсированный Athlon 64 3700+ с частотой 2400 MHz), а второй покидает рынок десктопных процессоров и в дальнейшем будет использоваться только для AMD Opteron. Такая дифференциация разъемов может несколько усложнить жизнь как пользователям, вынужденным разбираться в тонкостях спецификаций, так и разработчикам материнских плат.

Любопытно, что внедрение Socket 939 обошлось без представления новых технологий: PCI-Express, DDR-2 и SATA NCQ пока недоступны для владельцев систем на базе процессоров AMD. И хотя эти стандарты еще проходят «проверку боем» на первом поколении продуктов, было бы неплохо иметь хотя бы возможность выбора между старыми и новыми технологиями. Но при анонсе Socket 939 явно делалась ставка не на технологическое превосходство, а на рост производительности за счет внедрения в Athlon 64 двухканального контроллера памяти с поддержкой обычных (нерегистровых) модулей DDR SDRAM.

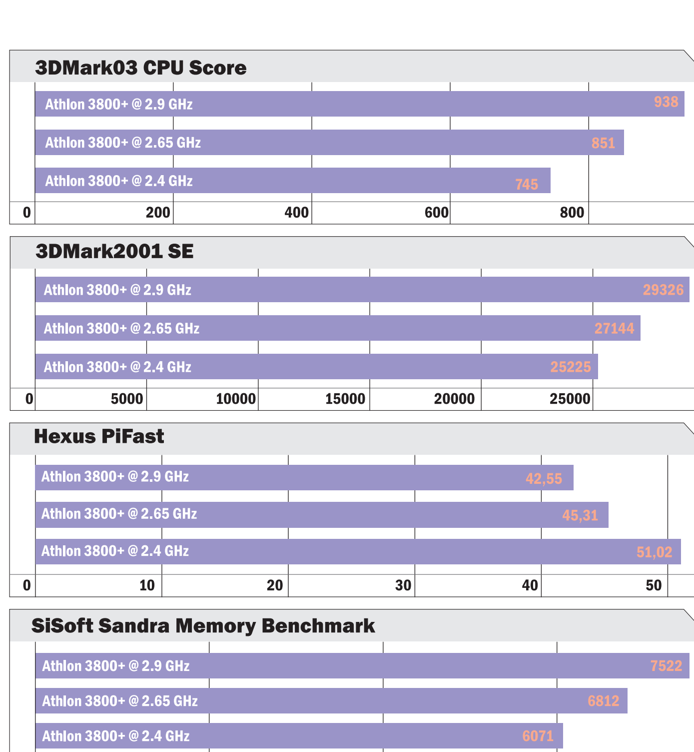
Новую платформу AMD на данный момент поддерживают три процессора. Athlon FX-53, переведенный на новый разъем, ничуть не изменился и все так же основан на ядре SledgeHammer с 1 MB кэша второго уровня и тактовой частотой 2400 MHz. Athlon 64 (ядро Newcastle, 512 KB L2-кэша) с частотой 2200 MHz, имевший индекс 3400+ в версии для Socket 754, благодаря двухканальному контроллеру вырос в рейтинге до 3500+. Аналогичный процессор с частотой 2400 MHz имеет рейтинг 3800+ (а его одноканальный собрат для Socket 754 именуется 3700+). И если раньше у Athlon 64 FX было преимущество перед топовым Athlon 64 в виде двухканального контроллера памяти и более высокой тактовой частоты, то теперь разница между ними выражается лишь в объеме кэш-памяти.

Тестовая система	
Процессор	AMD Athlon 64 3800+
Материнская плата	ASUS A8V Deluxe
Оперативная память	2×256 MB Kingston HyperX PC3500 (2-5-2-2)
Видеокарта	ATI Radeon X800 XT Platinum Edition
Жесткий диск	Western Digital WD800BB
Блок питания	Antec TrueControl 550 Вт
Система охлаждения	nVENTIV Mach II GT

Продукты предоставлены компаниями		
AMD	Представительство AMD в Украине	www.amd.com/ru-ru/
Antec, nVENTIV	Eletek	(044) 495-2911
ASUS	Представительство ASUS в странах СНГ	www.asus.ru
ATI	Представительство ATI	www.ati.com
Kingston	«Небеса»	(044) 490-3577

Все три процессора используют ядра степпинга CG, более дружественного к оверклокерам. Мы проверили 3800+ на максимальный разгон в двух режимах: типичном и экстремальном. При воздушном охлаждении (Zalman CNPS7000A-Cu) процессор легко достиг привычной для степпинга CG частоты 2650 MHz. А вот после установки системы «фреонового» охлаждения nVENTIV Mach II GT нас ждало разочарование: 2900 MHz стали пределом даже при минусовой температуре ядра – не самый выдающийся результат. Кстати, температурный режим у нового процессора даже более жесткий, нежели у первых Pentium 4 Prescott. В процессе тестирования 3800+ на Mach II GT мы впервые увидели температуры, близкие к нулю (-1...-3 °C), при максимальном разгоне в полной загрузке, в то время как Pentium 4 Prescott в аналогичном режиме не поднимался выше -8 °C, а Pentium 4 Extreme Edition держится на уровне -25 °C.

Что же касается производительности, то в штатном режиме Athlon 64 3800+ демонстрирует впечатляющие результаты. Увы, при экстремальном тестировании в большинстве тестов он проиграл нашему традиционному тестовому стенду – Pentium 4 Extreme Edition, разогнанному до 4200 MHz. Впрочем, пока что у материнских плат на чипсете VIA K8T800 Pro есть проблемы с работой в нештатном режиме, и до окончательного решения вопроса с фиксированием PCI/AGP при повышении частоты FSB рекомендовать данные продукты оверклокерам мы не рискнем.



ASUS A8V Deluxe

ВЕРДИКТ ★★★★★

Продукт высшего класса, но со своими особенностями

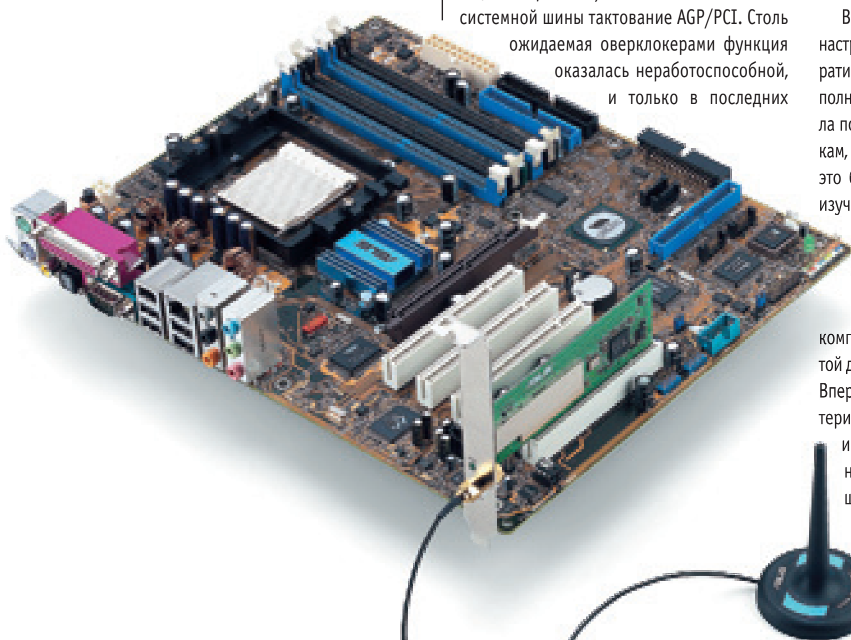
ЗА	ПРОТИВ
Максимальная функциональность; отличный BIOS Setup; богатейшая комплектация	Нестандартное поведение при разгоне, аномальный PCI lock

A8V Deluxe использует модернизированный чипсет от VIA – K8T800 Pro. Наиболее заметными нововведениями в нем являются поддержка шины HyperTransport с частотой 1000 MHz и заявленное (но пока не работающее на практике) не зависимое от частоты системной шины тактование AGP/PCI. Столь ожидаемая оверклокерами функция оказалась неработоспособной, и только в последних версиях BIOS появилось псевдоасинхронное тактование с разными делителями FSB/PCI.

Оснащение платы включает все подобающие «навороты»: SATA RAID и IDE RAID, интегрированное аудио стандарта 7.1, гигабитный сетевой адаптер.

BIOS поражает воображение количеством настроек. Чего стоят одни лишь установки оперативной памяти с 12 таймингами и пятью дополнительными параметрами! Если бы еще была подробная документация по этим настройкам, плате бы вообще цены не было. А так все это богатство пригодится лишь энтузиастам, изучающим в системе каждую мелочь. Оверклокерские возможности достаточны для большинства пользователей: напряжение ядра до 1,8 В, памяти – до 2,8 В.

Уникальной особенностью является комплектация платы дополнительной PCI-картой для беспроводных сетей стандарта Wi-Fi/g. Впервые такой адаптер идет в комплекте с материнской платой, причем на этот раз ASUS использовала стандартный разъем PCI, а не собственный слот для Wi-Fi-карт, вообще отсутствующий на A8V Deluxe.



НЕ ПРОСТО X800!

Мурат Прокопов

Времена, когда видеокарты разных производителей отличались лишь маркировкой и логотипом на коробке, давно прошли, и сейчас все без исключения компании понимают, что внешний вид карты, расширенная комплектация и нестандартная система охлаждения могут быть решающим фактором для покупателя. Цена в полтысячи делает платы Radeon X800 Pro недостижимой мечтой для большинства наших читателей, однако те, кто все-таки решится на такую покупку, наверняка захотят увидеть в окне корпуса своего ПК нечто более интересное, чем обычный кусок текстолита с набором микросхем.

Sapphire Radeon X800 Pro 256 MB

★★★★★

Мы привыкли к тому, что большинство моделей Sapphire выполняются в строгом соответствии с референсным дизайном ATI. Начиная с серии X800, они приобрели необычный для продуктов с чипом из семейства Radeon синий цвет. То, что в Sapphire хотели как-то выделить свои карты, видно во всем: на торце текстолита находится небольшой пластиковый зажим с символикой компании, имеющий исключительно декоративную функцию. Плата немного отстала от конкурентов в плане разгона, однако разрыв настолько мал, что это, скорее, особенности конкретного экземпляра – другой может оказаться более удачным. А вот для покупателя акселератор от Sapphire – один из самых доступных, если, конечно, слово «доступно» может быть применимо к видеокарте стоимостью выше $450.

ASUS AX 800 Pro 256 MB

★★★★★

ASUS начала выпуск видеокарт на чипах ATI сравнительно недавно, однако дизайн практически всех плат немного отличается от референсного варианта ATI. В этот раз сама плата осталась без изменений, чуть доработанной оказалась лишь система охлаждения. В медный радиатор установлен прозрачный кулер с несколькими светодиодами, при подаче питания рассеивающий по всему корпусу мягкий синий свет. ASUS не была бы ASUS, если бы комплектация акселератора из топовой линейки не отличалась от продуктов других производителей. В коробке громадных размеров, кроме самой видеокарты, находятся Web-камера и большой набор дисков с играми и программами, упакованный в полупрозрачный чехол с символикой ASUS.

HIS Excalibur X800 Pro IceQ II 256 MB

★★★★★

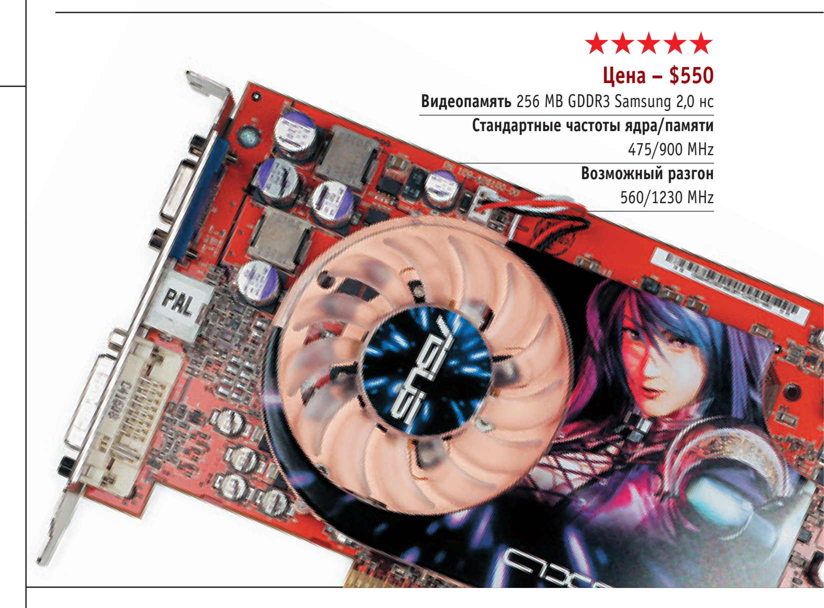
Взяв карту в руки, начинаешь сомневаться, что устройство таких размеров вообще поместится в корпус. Но опасения напрасны: система охлаждения IceQ II, устанавливаемая HIS на видеокарты Radeon, лишь немного увеличилась в размерах по сравнению с предыдущим поколением, зато стала мощнее и была модернизирована. Например, HIS наконец отказалась от совершенно бесполезного переключателя скорости вентилятора – в любом режиме кулер работает практически бесшумно. В отличие от стандартной системы охлаждения, применяемой большинством производителей, решение от HIS закрывает чипы памяти. От других карт в этом обзоре HIS Excalibur X800 Pro IceQ II выделяется еще и тем, что оборудована чипом ATI Rage Theater и модулями памяти со временем выборки 1,6 нс – прямо как на X800 XT!

Sapphire Radeon X800 Pro 256 MB



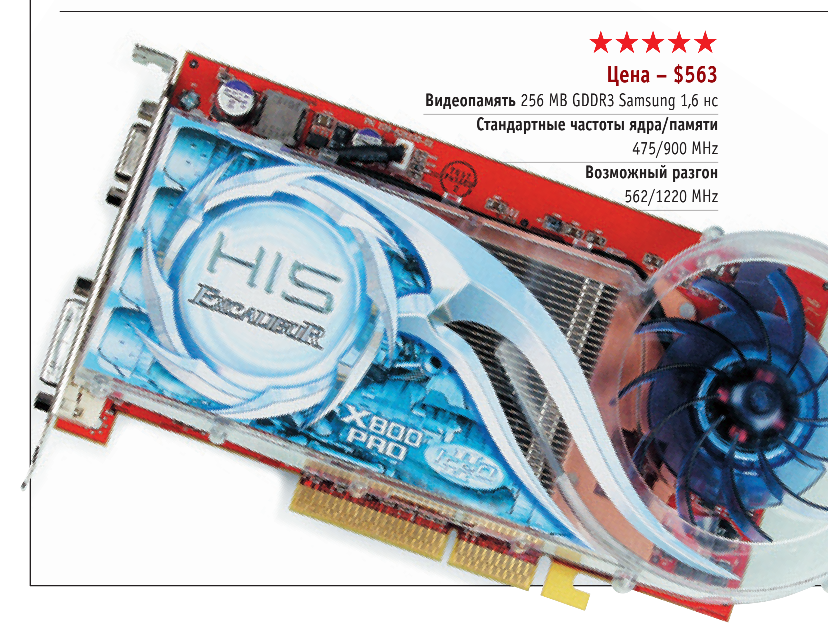
★★★★★
Цена – $490
Видеопамять 256 MB GDDR3 Samsung 2,0 нс
Стандартные частоты ядра/памяти 475/900 MHz
Возможный разгон 545/1130 MHz

ASUS AX 800 Pro 256 MB



★★★★★
Цена – $550
Видеопамять 256 MB GDDR3 Samsung 2,0 нс
Стандартные частоты ядра/памяти 475/900 MHz
Возможный разгон 560/1230 MHz

HIS Excalibur X800 Pro IceQ II 256 MB



★★★★★
Цена – $563
Видеопамять 256 MB GDDR3 Samsung 1,6 нс
Стандартные частоты ядра/памяти 475/900 MHz
Возможный разгон 562/1220 MHz

***Ваш ПК** дуже повoлі працює?*
Прийшов час прискорити роботу старого ПК

MSI пропонує Вам
ПРОДУКТИВНІСТЬ ТА ШВИДКІСТЬ!

Створіть основу для Платформи Нового Покоління

Old MB/VGA	*LGA755 915 Grantsdale / PCI-Express / DDR II*





Повне рішення LGA775 для вас

925X NEO Platinum
Intel 925X+ICH6R



915P NEO 2 Platinum
Intel 915P+ICH6R



915G Combo
Intel 915G+ICH6



865PE NEO 3
Intel 865PE+ICH5



915PMGM
Intel 915P+ICH6R



PCX5750
NVIDIA Geforce PCX5750



RX600XT
ATI Radeon X 600XT





Набір VGA з джойстиком
Ви можете одержати джойстик в подарунок, купивши VGA карти MSI PCX5750 або RX600XT або RX600PRO!!
Поставки обмежені, **купуйте зараз!**



Service ASN Ltd.
www.asn.com.ua



SPIN WHITE
www.spin-w.com



MTI
www.mti.ua



За додатковою інформацією звертайтеся на **www.msi.com.tw**



КОЗЫРНЫЕ КАРТЫ

GeForce 6800 против Radeon X800

Кирилл Балалин

В истории развития технологий трехмерной графики нынешний год запомнится прежде всего массовым появлением программных продуктов, реализующих возможности DirectX 9. Если раньше мы вынуждены были довольствоваться технологическими демо от производителей чипов и синтетическими тестовыми пакетами, то сейчас ценителям изощренных спецэффектов в играх есть из чего выбирать.



Снова приходится говорить: «Приобретая новую видеокарту, вы сможете на ней играть в DOOM III!», но на сей раз мы все-таки дождались этого исторического события – возможно, что на момент прочтения статьи вы уже играете в самую ожидаемую игру последних лет. Жаль только, что при написании обзора протестировать новое железо в DOOM III мы не смогли. Хорошо, что Far Cry нагружает графическую подсистему ненамного меньше, так что в данном материале не будет набившей оскомину формулировки «видеокарта на вырост». Привычная со времен GeForce 256 тенденция, когда развитие аппаратной части шло быстрее, чем рост запросов игровых приложений, в этом году не наблюдается. Все технологические возможности и вся вычислительная мощь нового поколения видеокарт востребована уже сегодня.

Мы смогли ознакомиться со всей линейкой GeForce 6 Series, доступной на данный момент: GeForce 6800, 6800 GT и 6800 Ultra. ATI также представлена обеими моделями серии Radeon X800: более доступной по цене X800 Pro, которая уже побывала на страницах «Домашнего ПК» в отдельном обзоре, и топовой моделью Radeon X800 XT Platinum Edition. Для сравнения мы взяли представителей предыдущего поколения от ATI и NVidia – Creative Radeon 9800 XT и Point of View GeForce FX 5950 Ultra. Обратите внимание, что NVidia отказалась от индекса FX в обозначении созданных моделей, подчеркивая принципиальную разницу между старым и новым поколением графических процессоров.



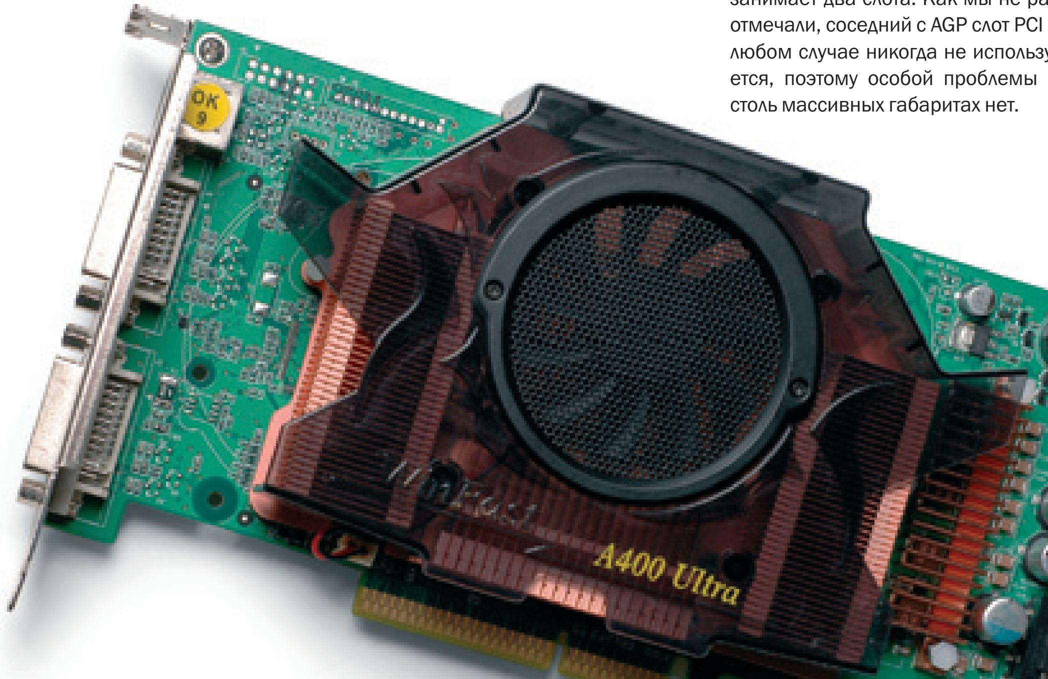
Leadtek WinFast A400 TDH

Как и большинство видеокарт на базе GeForce 6800, A400 TDH копирует оригинальный дизайн платы, разработанный NVidia. Он схож с дизайном старших карт линейки, но значительно упрощен в плане схемы питания, в частности отсутствует даже место под второй разъем Molex. Чип GeForce 6800 имеет 12 конвейеров и сниженные по сравнению с 6800 Ultra частоты, а вместо дорогой памяти GDDR-3 применяются привычные по GeForce FX 5900XT чипы Hynix F-28 стандарта DDR со временем выборки 2,8 нс. Используя референсный дизайн платы, инженеры Leadtek решили отличиться, разработав оригинальную систему охлаждения. Медный «брикет» с довольно тихим вентилятором и прозрачной крышкой, формирующей правильный воздушный поток, прекрасно справляется с охлаждением весьма горячего графического процессора.



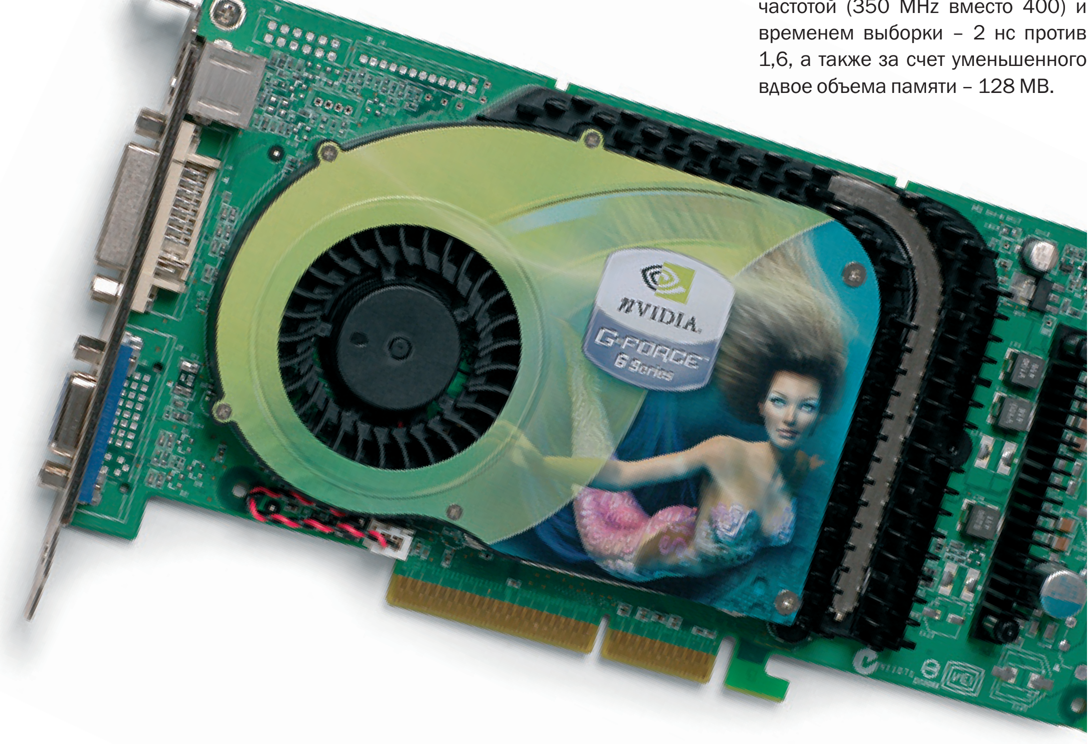
Leadtek WinFast A400 Ultra TDH

Частота графического процессора в данном случае составляет 425 MHz – на 25 MHz выше стандартного значения, предполагаемого спецификациями NVidia. GeForce 6800 Ultra отличается двумя четырехконтактными разъемами питания и двумя коннекторами DVI вместо привычного набора DVI+VGA. Мощная система питания требует дополнительного охлаждения в виде медного радиатора на микросхемах, а за обеспечение нормального температурного режима графического ядра и чипов памяти отвечает уже знакомый нам медный «брикет», но его высота увеличилась вдвое, в результате чего видеокарта полностью занимает два слота. Как мы не раз отмечали, соседний с AGP слот PCI в любом случае никогда не используется, поэтому особой проблемы в столь массивных габаритах нет.



NVidia GeForce 6800 GT

Эта видеокарта по своим характеристикам, да и по рекомендованной цене, является прямым конкурентом Radeon X800 Pro. 16 конвейеров, память GDDR-3 и лишь незначительно сниженные по сравнению с 6800 Ultra тактовые частоты позволяют 6800 GT демонстрировать впечатляющее быстродействие. Данный продукт представлен референсной видеокартой от самой NVidia. Используется печатная плата, аналогичная топовой модели, но с нераспаянным вторым четырехконтактным разъемом Molex и соответствующей частью схемы питания. Удешевление относительно 6800 Ultra достигается за счет использования чипов с более низкими тактовой частотой (350 MHz вместо 400) и временем выборки – 2 нс против 1,6, а также за счет уменьшенного вдвое объема памяти – 128 MB.



Sapphire Radeon X800 Pro
PowerColor Radeon X800 Pro Limited Assassin Edition

Видеокарта с привлекательным комплектом поставки, включающим фирменный рюкзак, уже побывала на страницах нашего издания в подробном обзоре (см. «Революция X800», «Домашний ПК», № 7, 2004). Карта является точной копией референсного ATI Radeon X800 Pro. Вариант от Sapphire отличается синим цветом текстолита. В полном соответствии со спецификациями ATI обе имеют тактовые частоты 475/900 MHz для ядра/памяти и графический чип с 12 конвейерами. Медный кулер с дизайном, взятым от Radeon 9800 XT, теперь не закрывает чипы памяти. В штатном режиме GDDR-3 (время выборки 2 нс) не нуждается в дополнительном охлаждении, а вот при разгоне нагрев значительно увеличивается, и отсутствие радиаторов на памяти может сказаться на предельных частотах.



ATI Radeon X800 XT Platinum Edition
Sapphire Radeon X800 XT PE VIVO

Интересно сравнить визуально топовые продукты ATI и NVidia: в то время как GeForce 6800 Ultra имеет более сложный дизайн платы и более мощное охлаждение, нежели GeForce FX 5950 Ultra, флагман ATI внешне почти ничем не отличается от младшей модели X800 Pro, а по сравнению с Radeon 9800 XT выглядит даже скромнее. Технических различий между двумя видеокартами на базе R420 всего четыре: количество конвейеров на X800 XT PE аналогично решению конкурента – 16; частота графического ядра составляет 525 MHz; используется более быстрая, чем у X800 Pro, память 1,6 нс с частотой 1125 MHz; на обратной стороне платы разместился дополнительный чип Rage Theater, обеспечивающий VIVO-функциональность. В нашем обзоре X800 XT Platinum Edition представлен референсной моделью от ATI и аналогичным продуктом от Sapphire.





С учетом ценового фактора и позиционирования на рынке наблюдается следующая реальная расстановка сил в классе видеокарт high-end.

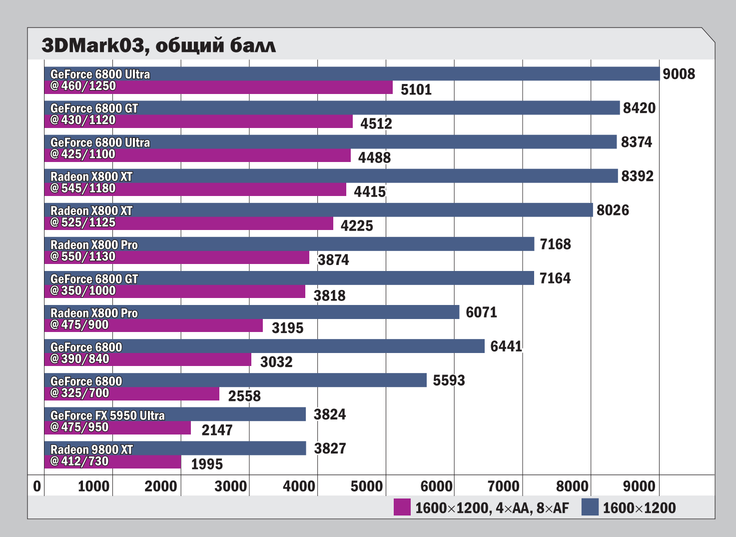
Класс $300–400: здесь NVidia GeForce 6800 выступает против старых карт – Radeon 9800 XT и GeForce FX 5950 Ultra. Безоговорочная победа нового продукта, особенно с учетом реальных цен на предыдущее поколение: по сравнению с рекомендованной стоимостью GeForce 6800 бывшие топовые продукты на 10–25% дороже при более низкой производительности и меньшей перспективности. ATI пока что не имеет прямого конкурента для GeForce 6800, ведь цена Radeon X800 Pro значительно выше предложения от NVidia. Впрочем, он также и ощутимо быстрее.

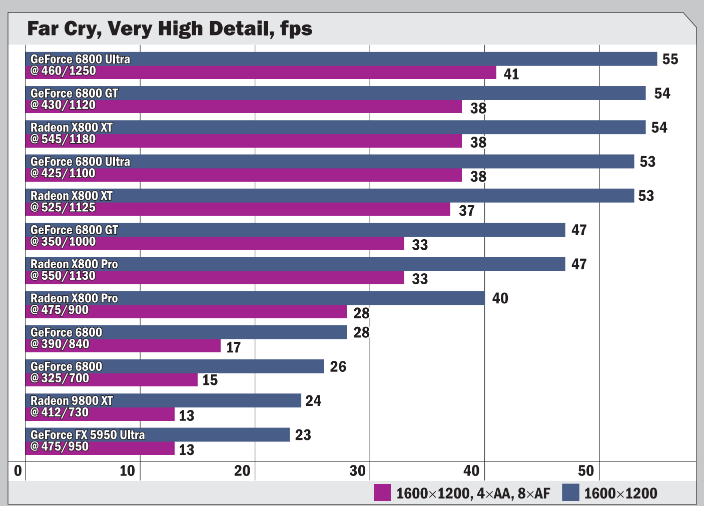
Класс $400–500: NVidia GeForce 6800 GT против ATI Radeon X800 Pro. Наиболее интересное сравнение, так как именно этим картам суждено стать, так сказать, «массовым high-end» и поселиться в компьютерах любителей трехмерных игр и просто энтузиастов. Как видно на диаграммах, GeForce 6800 GT опережает X800 Pro во всех тестах, причем с появлением поддержки шейдеров версии 3.0 проявляется и технологическое превосходство NVidia. И несмотря на то что X800 Pro остается прекрасной видеокартой и в целом является достойным кандидатом на покупку, при равенстве цен GeForce 6800 GT окажется более предпочтительным выбором.

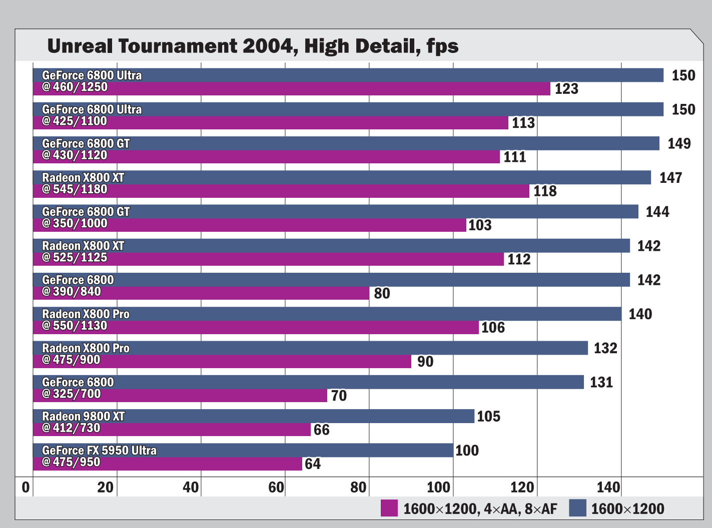
Класс от $500 и выше: GeForce 6800 Ultra против Radeon X800 XT Platinum Edition. В этом классе не столь важна разница в несколько кадров, которой «играют в пинг-понг» нынешние флагманы. Покупка видеокарты за подобные деньги является уделом избранных, так что лишь фанатично настроенные энтузиасты экстремального разгона и бенчмаркинга будут искать четкий ответ – какая же из этих плат быстрее. Зато вопросы технологического уровня продукта, комплектации и даже внешнего вида имеют большее значение, нежели в массовых сегментах рынка. Здесь нет однозначного лидера – решения ATI и NVidia демонстрируют равную производительность, сильно зависящую от используемых драйверов, – выпуск очередных версий смещает баланс то в одну, то в другую сторону.

Итак, появление новых графических процессоров действительно внесло разнообразие в немного застоявшийся за последние два года рынок. Следует отметить два основных момента: NVidia возвращается на лидирующие позиции (на сегодня можно говорить как минимум о паритете между двумя давними соперниками) и обе компании совершили огромный скачок в производительности созданных продуктов. И GeForce 6 Series, и Radeon X800 являются достойными кандидатами на замену вашей старой карты. А после большого количества тестов процессорозависимости новых решений мы также отметим, что с этими видеокартами можно рассчитывать на дальнейший рост производительности по мере модернизации системы, на что предыдущие семейства Radeon 9800 и GeForce FX 5900 уже не способны.

Итоги тестирования







Продукты предоставлены компаниями

Antec, NVENTIV	Eletek	(044) 495-2911
ATI	ATI	www.ati.com
Creative	Action Ukraine	www.action.com.ua
Leadtek	Leadtek	www.leadtek.ru
NVidia	NVidia	www.nvidia.ru
Sapphire	Compass	(044) 531-9730
	«Евро Плюс»	(044) 249-3741
Point of View	«Навигатор»	(044) 241-9494
PowerColor	Compass	(044) 531-9730

КОМПЬЮТЕРЫ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

ПК НАЧАЛЬНОГО УРОВНЯ

Intel Celeron D 320 (2,4 GHz, 256 KB L2-кэш)	$75
AMD Athlon XP 2000+ Thorton (1,67 GHz, 256 KB L2-кэш)	$55
Чипсет Intel i848P для Celeron D	$70
Чипсет NVidia nForce2 Ultra 400 для Athlon XP	$80
256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$45
Видеокарта на чипе GeForce FX 5200 128 bit, память 128 MB	$80
Жесткий диск 80 GB, кэш-буфер 8 MB	$75
Монитор 17" 1280×1024 @ 85 Hz	$175
DVD-ROM 16X/48X	$30
Интегрированное аудио	–
Корпус Middle Tower ATX 300 Вт	$50
Клавиатура PS/2	$9
Мышь PS/2	$6
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика 2.0	$20
Внутренний модем PCI 56K V.90	$20

Суммы для ПК на платформах Intel/AMD: $680/$670



ЛУЧШЕЕ ЖЕЛЕЗО

Radeon 9800 Pro 128 MB

$250

Видеокарты на базе чипа Radeon 9800 Pro по-прежнему остаются наилучшим выбором по соотношению цены и быстродействия. Достойной альтернативы в среднем классе пока что нет, исправить эту ситуацию смогут лишь продукты серии GeForce 6600. Все Radeon 9800 Pro, в отличие от моделей 9800/SE, выполнены по референсному дизайну, и различия между моделями от разных производителей заключаются в системе охлаждения и комплектации.



DVD+/-RW NEC ND-2510A

$92

Стоимость универсальных DVD-рекордеров продолжает стремительно падать: уже взят рубеж $90. Конечно, присутствуют и модели стоимостью свыше $100, в чем-то превосходящие остальных конкурентов, но NEC ND-2510A при своей довольно скромной цене лучше многих других справляется с записью дисков CD-R, DVD+R/RW и DVD-R. К тому же эта модель умеет записывать двухслойные диски DVD+R Dual Layer.



ПК СРЕДНЕГО УРОВНЯ





Intel Pentium 4 2,40A GHz (533 MHz FSB, 1 MB L2-кэш) AMD Athlon XP 2500+ (1,83 GHz, 512 KB L2-кэш)	$135 $85	Аудиоплата 5.1 Sound Blaster Live! Digital	$30
Чипсет Intel i865PE для Pentium 4 Чипсет NVidia nForce2 Ultra 400 для Athlon XP	$100 $80	Корпус Middle Tower ATX 350 Вт	$85
2×256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$90	Клавиатура Logitech Internet Navigator, USB	$35
Видеокарта на чипе GeForce FX 5900XT, память 128 MB	$205	Мышь оптическая, USB	$25
Жесткий диск 160 GB, кэш-буфер 8 MB	$105	Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35
Монитор 19" 1600×1200 @ 85 Hz	$300	Акустика 5.1 Creative Inspire T5400	$90
DVD-ROM/CD-RW Combo	$50	Внешний модем 56K V.92	$65

Суммы для ПК на платформах Intel/AMD: $1350/$1280

Летний сезон выдался жарким для производителей центральных и графических процессоров, а также для разработчиков игр. В этом номере журнала мы уделили достаточное внимание техническим особенностям новинок, но стоит поговорить отдельно о том, как выход таких продуктов, как Intel Celeron D, AMD Sempron, NVidia GeForce 6600 и других, повлияет на наши планы покупки или модернизации домашнего ПК.

В прайс-листах «Hot Line» (*www.itc.ua/hl*) появились процессоры Celeron D, которые отличаются от своих предшественников не только буквой D в названии и новой системой «нумерации». Они изготовлены по более совершенной 0,09-микронной технологии, объем их L2-кэша составляет 256 KB, а частота шины FSB – 533 MHz. Все это дает им определенное преимущество в производительности над «старыми» 0,13-микронными Celeron (128 KB L2-кэша, FSB 400 MHz). Поэтому для ПК начального уровня имеет смысл брать Celeron D 320 с тактовой частотой 2,4 GHz, а не более дешевый и гораздо более распространенный Celeron 2,40 GHz. Уже доступны и другие модели Celeron D: 325 (2,53 GHz), 330 (2,66 GHz) и 335 (2,8 GHz), причем цена на старшую из них достигает $130. И здесь нужно быть осмотрительным: за те же деньги можно взять более производительный Pentium 4 2,40A GHz с мегабайтовым L2-кэшем. Это еще раз подтверждает, что тактовая частота – не единственная характеристика, определяющая быстродействие процессора. Разница в 400 MHz в пользу Celeron D 335 с лихвой компенсируется четырехкратным превосходством Pentium 4 2,40A GHz по емкости L2-кэша.

С выходом DOOM 3 новые модели Pentium 4 с ядром Prescott (0,09 мкм, 1 MB L2-кэша) получили преимущество перед аналогичными Pentium 4 Northwood (0,13 мкм, 512 KB L2-кэш), в то время как раньше в игровых приложениях перевес был в другую сторону. Объясня-



Pentium 4 2,40A GHz

$135

Индекс A в названии процессора свидетельствует о наличии мегабайтового L2-кэша и частоте системной шины 533 MHz. Относительно новая модель Pentium 4 стоимостью всего $135 – весьма заманчивое предложение. Впрочем, цена – это, пожалуй, единственное преимущество данной модели: шина 533 MHz и удлиненный конвейер не позволяют ей соревноваться с Pentium 4 2,40C GHz с 800 MHz FSB.



Western Digital WD2000JB

$125

Этот винчестер обладает наилучшим соотношением цены и емкости: 1 GB обойдется покупателю всего в $0,63. Это даже чуть лучше, чем у моделей на 160 GB с кэш-буфером 8 MB, и гораздо более выгодно в сравнении с другими – 120 GB/8 MB или 250 GB/8 MB, где стоимость гигабайта составляет порядка $0,8. Быстродействие у WD2000JB на довольно высоком уровне; как и подобает старшей модели, он оснащен кэшем на 8 MB.

ется это тем, что графический движок DOOM 3 прежде всего «нагружает» подсистему памяти, а значит, чем больше L2-кэш, тем лучше. Кстати, Quake III отличался той же особенностью, так что подход Джона Кармака (id Software) к разработке графических движков не меняется. И не следует это воспринимать как специфику одной игры, ведь технология DOOM 3 будет активно лицензироваться, и мы увидим еще много проектов с похожей спецификой. Поэтому заядлые игроманы не прогадают, если за $135 возьмут Pentium 4 2,40A GHz. Другой привлекательный вариант – Athlon XP 2500+ с 512 KB L2-кэша. Он обеспечивает лучшее быстродействие в DOOM 3, чем модели Athlon XP с более высокой тактовой частотой, но вдвое меньшим L2-кэшем. Athlon XP 2500+ остается фаворитом и среди любителей разгона: с долей везения он превращается в Athlon XP 3200+ простым переключением частоты FSB с 333 MHz на 400, что является стандартной возможностью материнских плат на базе NVidia nForce2 Ultra 400.

Но лучше всех в DOOM 3 проявил себя Athlon 64. Встроенный контроллер памяти, реализованный в нем, – эффективное средство для ускорения приложений, чувствительных к быстродействию подсистемы памяти. Такие процессоры, пусть и в ограниченном количестве, уже встречаются в продаже, и мы можем рекомендовать наименее дорогой из них Athlon 64 2800+ для ПК высокого уровня. Нетрудно найти и материнские платы для новых процессоров AMD, например Albatron на чипсете VIA K8T800, причем цены на них – самые гуманные. Тот, кто хочет построить систему с перспективой дальнейшей модернизации, дождется материнских плат и процессоров под Socket 939, но и нынешние продукты под Socket 754 вполне способны оправдать вложенные средства. Мы бы с удовольствием порекомендовали эту платформу и для ПК среднего уровня, однако для нее пока недоступны бюджетные процессоры, такие как Sempron 3100+. Данная модель отличается от Athlon 64 2800+ только «урезанным» до 256 KB L2-кэшем, причем эта особенность не так уж сильно сказывается на быстродействии: интегрированный контроллер памяти выручает и в этой ситуации. Таким образом, если цена на Sempron 3100+ окажется близкой к $100, этот процессор станет новым хитом для фанатов компьютерных игр. Кстати говоря, линейка Sempron состоит не только из «производных от Athlon 64», но и из процессоров под Socket A – аналогов Athlon XP с 256 KB L2-кэша и шиной FSB 333 MHz. Им уготовано место в нашем ПК начального уровня, в то время как для более серьезных конфигураций мы будем и впредь ориентироваться на Athlon XP 2500+.

ПК высокого уровня все никак не преодолеет отметку в 3 GHz для Pentium 4 или рейтинг в 3000+ для Athlon. Для этого стоимость любой из старших моделей должна упасть ниже $200 – тратить на процессор более крупную сумму нецелесообразно. Учитывая, что цены на Pentium 4 Prescott и Northwood с тактовой частотой 2,8 GHz примерно равны, все-таки порекомендуем Northwood как более производительный в большинстве приложений и менее горячий. Заметим, что в случае с 2,4-гигагерцевыми версиями процессоров выбор в пользу Prescott был во многом обусловлен ценовым фактором.

Теперь несколько слов о видеокартах: при всем богатстве выбора, связанном с появлением в продаже новинок, альтернативы набившим оскомину GeForce FX 5900XT и Radeon 9800 Pro 128 MB по-прежнему нет. Не вызывает сомнений, что эти модели не позволят играть в новые игры с тем комфортом, который могут обеспечить представители семейств GeForce 6 Series и Radeon X800, но в ценовом диапазоне до $250 ничего более стоящего пока не встречается. Основные надежды мы возлагаем на серию GeForce 6600, претендующую на роль безусловного лидера в среднем классе. По предварительным оценкам, старшая модель данной линейки – GeForce 6600 GT – способна обогнать даже Radeon 9800 XT и показывает вполне приемлемое быстродействие в DOOM 3. И все это – при цене порядка $200. Поэтому мы рекомендуем набраться терпения и дождаться продуктов серии GeForce 6600 – вполне возможно, что они достигнут нашего рынка уже в сентябре.

ПК ВЫСОКОГО УРОВНЯ

Intel Pentium 4 2,80C GHz (800 MHz FSB, 512 KB L2-кэш)	$185
AMD Athlon 64 2800+ (1,8 GHz, 512 KB L2-кэш)	$190
Чипсет Intel i875P для Pentium 4	$150
Чипсет VIA K8T800 для Athlon 64	$90
2×512 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$180
Видеокарта на чипе Radeon 9800 Pro, память 128 MB	$250
Жесткий диск 200 GB, кэш-буфер 8 MB	$125
Монитор 17", время отклика 12 мс, DVI-интерфейс	$530
DVD+/-RW DL, мультиформатный	$95
Аудиоплата 7.1 Sound Blaster Audigy 2 ZS	$120
Корпус Middle Tower ATX 420 Вт	$120
Клавиатура Logitech Internet Navigator SE, USB	$40
Мышь оптическая, USB	$40
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35
Акустика 7.1 Creative Inspire T7700	$130
Некоммутируемый канал	–

Суммы для ПК на платформах Intel/AMD: $2000/$1945

ЛУЧШИЕ ПОКУПКИ

Таблицы рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки» дают представление о том, как должен быть оснащен компьютер соответствующей ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке собственной конфигурации либо модернизации ПК.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Чтобы их уточнить, обращайтесь к нашей онлайновой базе «Hot Line»: *www.itc.ua/hl.*

ПЛАНШЕТНЫЕ СКАНЕРЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Mustek Be@rPaw 1200CU Plus	50	★★★★★	№ 7, июль 2003
BenQ Scan2Web 5000E	60	★★★★★	№ 7, июль 2003
Microtek ScanMaker 3830	75	★★★★★	№ 7, июль 2003
Canon LiDE 30	105	★★★★★	№ 7, июль 2003
Microtek ScanMaker 4850	115	★★★★★	№ 12, декабрь 2003
Epson Perfection 2400 Photo	200	–	–

СТРУЙНЫЕ ПРИНТЕРЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Lexmark Z605	53	–	–
HP DeskJet 3325	55	★★★★★	№ 4, апрель 2003
Epson Stylus C62	60	★★★★★	№ 4, апрель 2003
Canon i350	85	★★★★★	№ 3, март 2004
Epson Stylus Photo 830U	95	★★★★★	№ 11, ноябрь 2003
HP Photosmart 7660	145	★★★★★	№ 8-9, сентябрь 2004
HP Photosmart 7760	195	★★★★★	№ 8-9, сентябрь 2004
Epson Stylus Photo R300	235	★★★★★	№ 8-9, сентябрь 2004

ЖЕСТКИЕ ДИСКИ 7200 об/мин, 8 MB кэш-буфер

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
80 GB Samsung SpinPoint SP0812N	75	–	–
80 GB Western Digital WD800JB	76	★★★★★	№ 3, март 2003
120 GB Samsung SP1213N	96	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
120 GB Western Digital WD1200JB(PB)	96	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
120 GB Seagate ST3120026A	97	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Western Digital WD1600JB(PB)	103	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Hitachi HDS722516VLAT80	106	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Samsung SP1614N	108	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Seagate ST3160023A	111	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
200 GB Western Digital WD2000JB	125	–	–

ЭЛТ-МОНИТОРЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
17" LG Flatron EZ T710PH	145	★★★★★	№ 5, май 2003
17" Samsung SyncMaster 765MB	150	★★★★★	№ 5, май 2003
17" Samsung SyncMaster 757MB	175	★★★★★	№ 5, май 2003
17" Samsung SyncMaster 757NF	205	★★★★★	№ 11, ноябрь 2001
17" NEC MultiSync FE791 SB	235	★★★★★	№ 5, май 2003
19" LG Flatron F900B	240	★★★★★	№ 10, октябрь 2003
19" Samsung SyncMaster 959NF	310	★★★★★	№ 10, октябрь 2003
19" Philips Brilliance 109P40	315	★★★★★	№ 10, октябрь 2003

LCD-МОНИТОРЫ 16–12 мс

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
17" AOC LM729	440	★★★★★	№ 4, апрель 2004
17" BenQ FP757 V2	450	★★★★★	№ 4, апрель 2004
17" ViewSonic VE700	470	★★★★★	№ 4, апрель 2004
17" BenQ FP767-12	470	★★★★★	№ 4, апрель 2004
17" LG Flatron L1730B	500	★★★★★	№ 4, апрель 2004
17" LG Flatron L1720P	510	★★★★★	№ 4, апрель 2004
17" Samsung SyncMaster 172X	530	★★★★★	№ 4, апрель 2004
17" NEC MultiSync LCD1760NX	585	★★★★★	№ 12, декабрь 2003

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Sound Blaster Live! 5.1 Digital	30	★★★★★	№ 1–2, февраль 2003
Sound Blaster Audigy LS	60	★★★★★	№ 11, ноябрь 2003
Sound Blaster Audigy 2	80	★★★★★	№ 1–2, февраль 2003
Sound Blaster Audigy 2 ZS	120	★★★★★	№ 11, ноябрь 2003
Terratec DMX 6fire 24/96	220	★★★★★	№ 4, апрель 2002
Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum	220	–	–

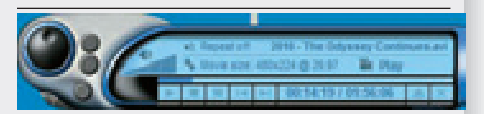


Software: новинки месяца

Сергей Светличный

Мы продолжаем нашу рубрику, где рассказываем о вышедших за последний месяц обновлениях программного обеспечения. Для большинства ПО указаны прямые адреса для загрузки из Internet, но в некоторых случаях их нет в силу ряда причин (разработчик требует регистрации, отсутствует прямая ссылка и т. д.). Кроме того, часть программ можно найти на прилагающемся к журналу диске (они отмечены специальным значком).

BSPlayer 1.0 Build 810 Final



Freeware
Разработчик BSPlayer
Web-сайт www.bsplayer.org
Размер загружаемого файла 2,2 MB

BSPlayer – очень удобный медиаплеер с огромным количеством разнообразнейших настроек, включая систему сменных оболочек программы, способных удовлетворить самого взыскательного пользователя.

В финальном релизе разрешены некоторые проблемы, касающиеся файлов в форматах Matroska и OGM, исправлены ошибки с отображением субтитров, а также ряд других недоработок.

CloneCD 5.0 Beta

Shareware
Разработчик Slysoft
Web-сайт www.slysoft.com
Размер загружаемого файла 2,3 MB
URL static.slysoft.com/beta/SetupCloneCD5000.exe

Знаменитая программа для копирования CD наконец-то обзавелась поддержкой DVD (создание имиджей, запись на DVD-болванки – в том числе DVD+R Dual Layer и DVD-RAM). Кроме того, CloneCD теперь умеет записывать диски из образов, созданных в других программах (Nero, DVD2One, DVDShrink или Clone-DVD).

DivX Free for Windows 5.2

Freeware
Разработчик DivXNetworks
Web-сайт www.divx.com
Размер загружаемого файла 7,8 MB



Новая версия популярного кодека. Пакет включает в себя собственно кодек, медиаплеер, набор утилит и документацию.

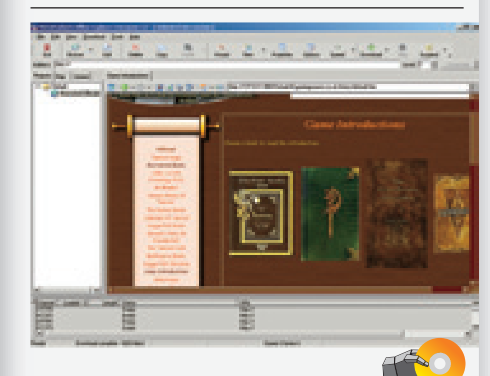
Mozilla for Windows 1.7.2

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Freeware
Разработчик The Mozilla Organization
Web-сайт www.mozilla.org
Размер загружаемого файла 11,5 MB
URL ftp.mozilla.org/pub/mozilla.org/mozilla/releases/mozilla1.7.2/mozilla-win32-1.7.2-installer.exe

Самый успешный из альтернативных бесплатных Web-браузеров. Разрабатывается по схеме Open Source.

Offline Explorer Enterprise 3.2.1734 Service Release 1



СМОТРИ НА ДИСКЕ

Shareware
Разработчик MetaProducts
Web-сайт www.metaproducts.com
Размер загружаемого файла 2,3 MB
URL www.metaproducts.com/download/eesetup.exe

Offline Explorer – один из самых мощных офлайновых браузеров. Программа выкачивает до 500 файлов одновременно, поддерживает proxy, cookies, автоматически заполняет формы (если сайт требует регистрации), перехватывает скопированные в буфер обмена адреса сайтов. Присутствуют и ставшие уже стандартом отличный планировщик, гибкая система фильтрации файлов, удобное регулирование скорости закачки и программа автодозвона. Загруженный сайт можно экспортировать в форматы .mht или .chm.

PHP 5.0.1

Freeware
Разработчик PHP Development Team
Web-сайт www.php.net
Размер загружаемого файла 7,4 MB
URL us2.php.net/distributions/php-5.0.0-Win32.zip

Новая версия популярного языка сценариев PHP, широко используемого для написания Web-приложений, работающих с базами данных.

Среди функциональных особенностей PHP 5.0 отмечается «родная» поддержка XML, полностью переделанное ядро обработки сценариев и улучшенная поддержка Web-служб (включая встраиваемые расширения SOAP). Кроме того, в состав PHP 5.0 включена СУБД с открытым кодом SQLite.Latest Changes.

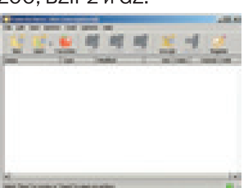
В версии 5.0.1 исправлены многие найденные ошибки.

PowerArchiver 2004 9.0

СМОТРИ НА ДИСКЕ

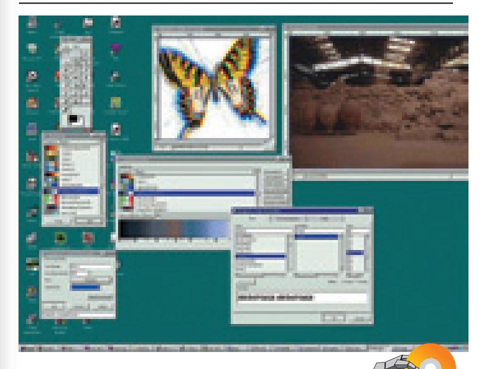
Shareware
Разработчик ConeXware
Web-сайт www.conexware.com
Размер загружаемого файла 2,8 MB
URL dl.iad.downloadhosting.com/download/pa/powarc900.exe

PowerArchiver – мощная утилита для архивирования. Отличается «модным» и простым интерфейсом, работает со всеми самыми распространенными форматами (имеется встроенная поддержка компрессии в LHA, CAB, TAR, TAR.GZ, TAR.BZ2 и BH (BlakHole), а также декомпрессии из RAR, ARJ, ARC, ACE, ZOO, BZIP2 и GZ.



В девятой версии добавлена поддержка формата 7-Zip, улучшены внутренний браузер и поддержка RAR, оптимизировано использование памяти.

The GIMP 2.03



СМОТРИ НА ДИСКЕ

Freeware
Разработчик Tor Lillqvist
Web-сайт www.gimp.org
Размер загружаемого файла 7,6 MB
URL www.ajug.org/mirror/gimp-win32/gimp-2.0.3-i586-setup.zip

The GIMP – графический редактор с богатой функциональностью, распространяемый по лицензии GPL.

НА ЗАКАЧКУ – СТАНОВИСЬ!

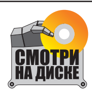
обзор менеджеров загрузки



Ростислав Панчук

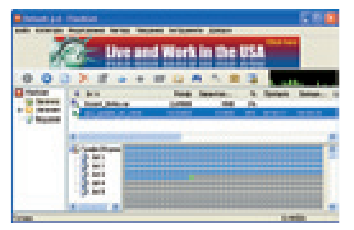
Вопрос «чем вы качаете файлы из Internet?» давно уже перешел в разряд философских и стал предметом дискуссий между фанатами различных менеджеров загрузки – благо в полезности этих замечательных программ, быстро и с комфортом доставляющих на наши ПК разнообразные файлы из Сети, сегодня не сомневается никто. Вот только развелось подобных утилит в последнее время слишком много, и выбрать себе надежного и многоопытного «ассистента» теперь не так уж и просто. Мы решили облегчить вам эту задачу, отобрав лучших, на наш взгляд, представителей данной категории ПО.

FlashGet 1.60a



Adware/Shareware (trial-версия, регистрация – $29,99)

Разработчик AmazeSoft
Web-сайт www.amazesoft.com
Размер загружаемого файла 1,73 MB
URL www.amazesoft.com/fgf160a.exe



Судя по результатам разнообразных Internet-голосований, именно FlashGet является сегодня чемпионом по распространенности в СНГ среди программ подобного рода. Что тому виной – грамотная реклама разработчика или стадный инстинкт новичков, уточнять не будем, но факт остается фактом. И, в принципе, все основания для этого есть: удобный и интуитивно понятный интерфейс, детальный лог и «карта» для каждой закачки (т. е. схематическое отображение процесса загрузки отдельных частей файла), а также гибкий контроль ограничения скорости с помощью ползунка. Значительно облегчает работу и отдельное окно мониторинга – дополнительный источник информации о текущем состоянии программы, скорости закачки и проценте выполнения заданий. Кроме того, оно служит и для быстрого управления самой утилитой (в частности, для добавления/постановки на паузу новых закачек, запуска FTP-клиента и т. д.). Для интеграции FlashGet с альтернативными браузерами пригодится Opera plug-in (можно найти на официальном сайте) – он подходит не только для «Оперы», но и для Mozilla. Плюс автоматический поиск быстрых зеркал, многопоточное скачивание, планировщик, автодозвон после обрыва связи, уже упоминавшийся FTP-клиент, интеграция с популярными Web-браузерами и многое другое.

Правда, удивляет отсутствие частичной загрузки Zip-архивов, равно как и невозможность определения размера файла еще до скачивания и сравнительно слабые возможности планировщика. Но это, по большому счету, не так уж и важно.

ВЕРДИКТ ★★★★★



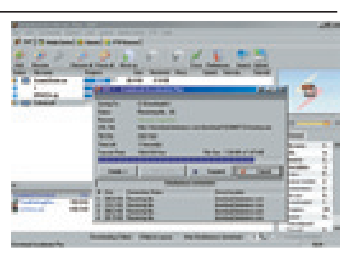
Программа не самая функциональная, зато самая популярная

ЗА	ПРОТИВ
Встроенный FTP-клиент; автоматический поиск зеркал; удобный интерфейс; интеграция с популярными Web-браузерами	Нет возможности просматривать Zip-архив перед загрузкой; нельзя определить размер файла до закачки; иногда – проблемы с перехватом динамических ссылок

Download Accelerator Plus 7.2

Adware, версия Premium – $29,95

Разработчик SpeedBit Ltd.
Web-сайт www.speedbit.com
Размер загружаемого файла 2,66 MB
URL download4.speedbit.com/dap72.exe



Если верить данным на сайте разработчика, то Download Accelerator Plus пользуется на Западе просто невиданной популярностью. Что ни говори, а 87 миллионов пользователей – цифра, мягко говоря, немаленькая. Попробуем разобраться, благодаря каким достоинствам программа собрала столь большую аудиторию. Помимо стандартных и уже набивших оскомину «нововведений» (FTP-клиент, планировщик, небывалое доселе ускорение закачки и прочая и прочая...), DAP может предложить и кое-что поинтереснее. В частности, сервисы Always Resume и DAP Drive. Если с первым все ясно – возможность продолжения докачки с любых серверов (даже тех, которые ее не поддерживают), то DAP Drive – единственный в своем роде виртуальный сервер для хранения и передачи данных. Весьма полезная вещь в командировках и дальних поездках – достаточно зайти в любое Internet-кафе, запустить Download Accelerator Plus и скачать нужный файл, заблаговременно перенесенный в «хранилище». Или же переместить в Сеть содержимое карты памяти фотоаппарата и т. д. К сожалению, не бесплатно: оба сервиса доступны лишь для зарегистрированных пользователей, что значительно снижает их ценность. А вот патентованный поиск игр и ПО в Internet на поверку оказался пустышкой, потому что сравнивать базу shareware-игр «от спонсора» и каталоги Download.com с возможностями Google просто смешно. Да и рекламных блоков вместе со spyware в бесплатной версии явно многовато. А вдобавок к этому неудобный интерфейс, иногда сбои при скачивании файлов, проблемы с «поимкой» динамических ссылок – в общем, нам остается только удивляться неприхотливости западных пользователей...

ВЕРДИКТ ★★★★★

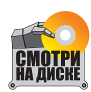


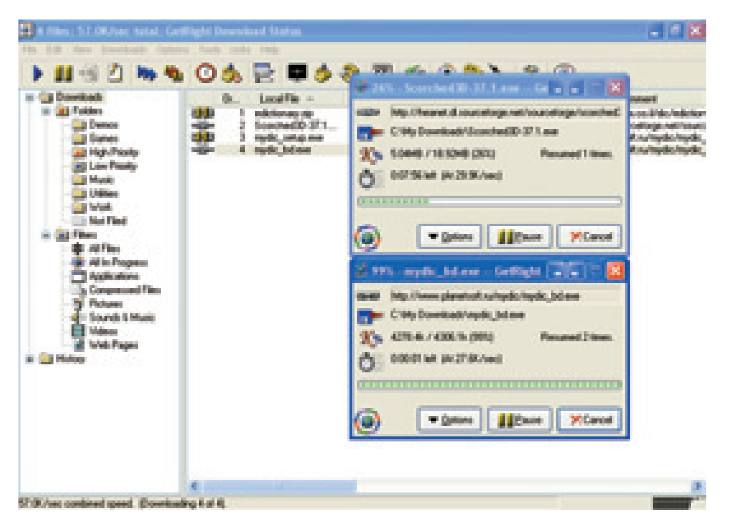
Ничего особенного, есть программы и получше

ЗА	ПРОТИВ
Ряд интересных нововведений; базовая функциональность	Обилие рекламы в бесплатной версии; каждая закачка открывается в отдельном окне; сервисы Always Resume и DAP Drive платные



Getright 5.1





Shareware (trial-версия, регистрация – $25)

Разработчик Headlight Software
Web-сайт www.getright.com
Размер загружаемого файла 2,65 MB
URL www.xright.com/getrt510.exe

ВЕРДИКТ ★★★★★

Неплохо, но от ветерана в данной области можно было ожидать и большего

ЗА	ПРОТИВ
Реализованы все стандартные возможности download manager; встроенный FTP-клиент	Особо «хитрые» ссылки программе не по зубам; нет возможности просматривать Zip-архив перед загрузкой; неудобный интерфейс

Весьма неплохой менеджер закачки, некогда (если быть точным, то в 2001 г.) удостоившийся звания лучшего продукта в своей категории. Но время и конкуренты не стоят на месте, и теперь столь однозначно говорить о лидерстве GetRight уже нельзя. Тем не менее это ничуть не умаляет его достоинств. Наряду со ставшей уже классической разбивкой файла на части для ускорения скачивания к услугам пользователя и удобный менеджер для упорядочивания уже загруженной информации – пожалуй, один из самых функциональных в обзоре (по количеству разнообразных категорий и фильтров с ним может поспорить лишь Download Master). К несомненным плюсам утилиты стоит отнести встроенный FTP-клиент, возможность на лету изменять количество соединений с избранным HTTP/FTP-ресурсом и довольно неплохой планировщик. Сам же процесс скачивания данных имеет свои нюансы. Так, для каждого задания по умолчанию создается отдельное окно, что в случае большого списка загрузок вызывает определенные неудобства. Аналогичная ситуация и с логом соединения, и графиком активности: да, они более чем информативны, но в отличие от ближайших конкурентов весьма громоздки и занимают чересчур много места. Но подобные особенности – уже дело вкуса каждого пользователя, так что считать их серьезными недостатками мы не будем. А вот просмотр Zip-архивов и плавающее окно с трафиковой диаграммой а-ля FlashGet/ReGet совсем бы не помешали... Зато есть «контейнер» для складывания ссылок, что может помочь, если стандартный перехват из браузера почему-то не работает.

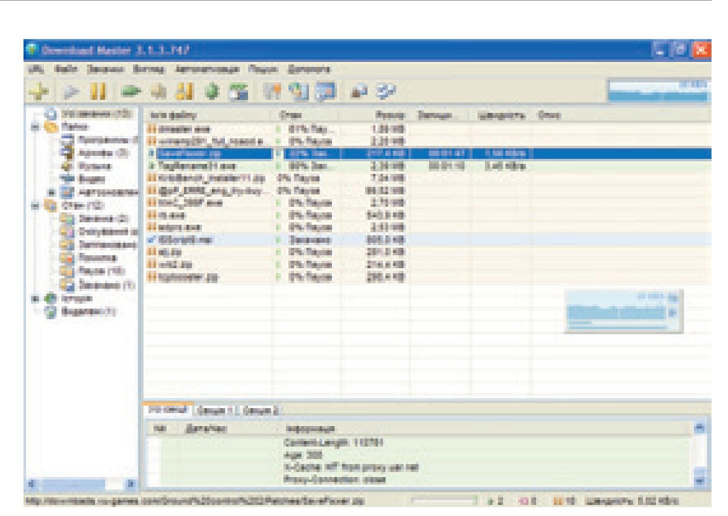
Также нельзя не упомянуть автоматический переход на более быстрые «зеркала», антивирусную проверку уже скачанных файлов, ограничение скорости работы утилиты – если, например, вы не хотите полностью забивать Internet-канал, чтобы оставить пару Kbps для комфортного Web-серфинга. Отлично выполнена и поддержка браузеров – IE, Mozilla, Opera, Netscape. Среди прочих бонусов – мониторинг буфера обмена и щелчков мышью по ссылкам на определенные типы файлов (rar, zip, avi, MP3 и т. д.). Не будут разочарованы и фанаты «надстроек» для Internet Explorer – GetRight прекрасно работает с Netcaptor, Maxthon (бывшим MyIE2) и GreenBrowser.

Internet Download Accelerator/Download Master 3.1.2



Удачное переосмысление классической концепции менеджера загрузки. Не выделяясь чем-то принципиально новым, Download Master (кстати, созданный нашими земляками) выглядит намного респектабельнее большинства своих платных собратьев. И тому есть все основания: интеграция с IE, Mozilla, Opera и Netscape Communicator, поддержка протоколов HTTP, HTTPS и FTP, удобный менеджер сайтов, а также просто бесподобное управление категориями самих закачек. Ну а Internet Explorer удостоился дополнительной панели DM Bar, делающей работу с программой еще более приятной. Отдельно следует упомянуть о *Корзине* (Active Visual Cart) для управления Download Master и просмотра его активности. В справочной системе, конечно, только и говорится о ее уникальности, хотя без труда можно вспомнить как минимум два менеджера загрузки (ReGet и FlashGet), где данная функция была внедрена задолго до появления самого DM. А вот выборочное управление списком закачек прямо из AVC – вещь действительно новая, очень удобная и пока не имеющая аналогов. Из прочих возможностей – не самый лучший планировщик, поиск программ, игр и музыки в Сети (средствами Download.com), многопоточное скачивание (покажите мне хоть один download manager, у которого нет этой функции!), автоматический поиск «зеркал» и т. д. Отдельно стоит упомянуть генерацию списка URL (если, например, надо скачать многотомный архив, а воспользоваться функцией «закачать все...» нельзя), частичную загрузку Zip-архивов (интересно, когда дело дойдет до RAR?) и перехват самых замысловатых ссылок вроде download.cgi.

Но вот зачем разработчики встроили в свое детище заведомо неудобную функцию открытия каждого задания в отдельном окне, не совсем понятно. Хорошо хоть, что ее можно отключить в настройках программы... Остро ощущается отсутствие встроенного FTP-клиента и FTP-поисковика, да и рекламы могло бы быть поменьше. Впрочем, от последнего недостатка избавиться очень легко – приобрести Internet Download Accelerator, как две капли воды похожий на нашего пациента и предназначенный для населения оставшихся пяти шестых Земли.



Shareware (trial-версия, регистрация – $19,95)/Freeware

Разработчик WestByte
Web-сайт www.westbyte.com/dm
Размер загружаемого файла 1,92 MB
URL www.one.com.ua/dm/download/dmaster.exe

ВЕРДИКТ ★★★★★





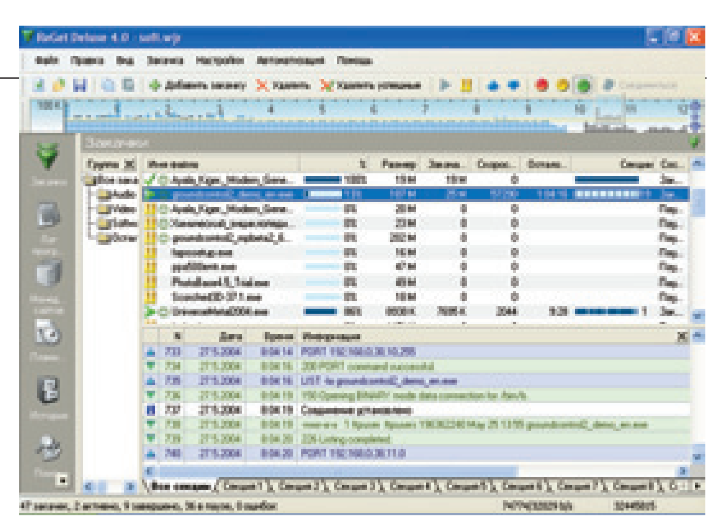
Лучший из бесплатных менеджеров загрузки

ЗА	ПРОТИВ
Множество разнообразных функций; бесплатность	Нет FTP-клиента и FTP-поисковика; по умолчанию каждая закачка открывается в отдельном окне

ReGet Deluxe 4.0 build 210

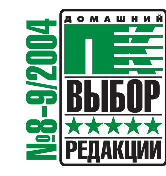
До последнего времени вопрос о самом умном менеджере закачки оставался открытым. Даже если в каком-то представителе этой плеяды ПО и появлялось что-то новое и уникальное, то этот плюс обязательно перекрывался отсутствием другого не менее важного инструмента. Но с выходом в мир 4-й версии ReGet Deluxe все разительно изменилось. На данный момент программа – рекордсмен по количеству разнообразных функций, так или иначе оптимизирующих работу с закачками. Да, это не более чем компиляция всего лучшего, что есть в «жанре», но зато какая компиляция! Продуманная буквально до мелочей во всем, начиная с дружественного интуитивного интерфейса и заканчивая мощным FTP-поисковиком. В ReGet 4.0 вошли и все новомодные прибамбасы вроде предварительного просмотра Zip-архивов, перехода на более «быстрые» зеркала и получения размера файла еще перед закачкой. Очень удобно, если вы планируете загрузить группу файлов попозже, причем весь этот процесс полностью автоматизирован и совершенно никак не сказывается на других заданиях. А еще – возможность упорядочивания закачек по категориям, работа с IE, Mozilla, Netscape, Opera, Maxthon, FTP-клиент, поддержка протокола HTTPS, плавающее окошко, настраиваемая панель инструментов для IE...

Перехват самых зубодробительных ссылок, горячие клавиши для быстрого управления заданиями – вот, пожалуй, визитная карточка ReGet. И совершенный во всех отношениях планировщик, позволяющий любое действие утилиты разложить по полочкам индивидуально для каждой закачки: когда ее начать/остановить, изменить приоритет по трафику, запустить стороннюю программу или скрипт. А если вы до сих пор пользуетесь dial-up, то программа автоматически соединится с провайдером и отключится от Сети после завершения работы. Высший класс, что уж говорить. За это ей можно простить все, даже платность и некоторую тяжеловесность в работе (последнее, по сути, является единственным недостатком ReGet). Бесспорно, лучший download manager!



Shareware (trial-версия, регистрация для граждан СНГ – 250 руб.)

Разработчик ReGet Software
Web-сайт www.reget.com
Размер загружаемого файла 1,49 MB
URL http://www.reget.com/dl/regetdx.exe



ВЕРДИКТ ★★★★★

На данный момент – самый мощный download manager



ЗА	ПРОТИВ
Все, что нужно для комфортной работы с закачками	Платность; некоторая тяжеловесность в работе

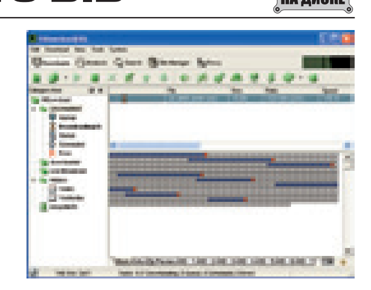
HiDownload Pro 5.5



Shareware (trial-версия, регистрация – $39,95)

Разработчик StreamingStar Workshop
Web-сайт www.hidownload.com
Размер загружаемого файла 3,77 MB
URL www.hidownload.net/hd.zip

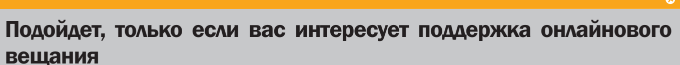
Единственная в своем роде программа, умеющая работать с потоковым аудио и видео (по MMS- и RTSP-протоколам), сохранять флэш-анимацию и – на закуску – обладающая просто великолепным менеджером онлайнового радио. Впрочем, здесь я немного слукавил – с RMPS и MMS уже научились работать и другие программы, например FlashGet, но только HiDownload представил все это в готовом к употреблению виде. Еще стоит вспомнить о метапоиске по FTP-серверам, предварительном просмотре Zip-архивов, генерации списка URL, равно как и о возможности импорта группы ссылок – HiDownload автоматически распознает их и поставит в очередь.



Победитель нашего обзора? Как бы не так! Чтобы добиться признания пользователей, нужно иметь еще и сколько-нибудь удобный интерфейс, который у программы как раз и хромает на обе ноги. Мало того, что он однообразен по цветовой гамме (не очень-то разберешься в гуще зеленых иконок), так еще и менеджмент самих заданий выполнен на редкость неудобно. Ситуацию не спасает даже внешнее окно мониторинга, и поначалу свыкнуться с программой довольно сложно. Да и стоит ли это делать ввиду наличия еще более мощных бесплатных аналогов?

ВЕРДИКТ ★★★★★

Подойдет, только если вас интересует поддержка онлайнового вещания



ЗА	ПРОТИВ
Поддержка потокового аудио и видео; FTP-поисковик; возможность одновременного импорта группы URL	Неудобный интерфейс; высокая цена

Некоторые мифы и заблуждения, связанные с download managers

1) Знакомый говорит, что программа X работает у него значительно быстрее, чем Y.

Все современные менеджеры закачки используют одни и те же технологии акселерации соединения, так что отличия в скорости их работы (чаще всего незначительные) объясняются качеством вашей телефонной линии и канала провайдера, степенью загруженности Web-узлов, с которых вы скачиваете файлы, и пр.

2) В справочной системе менеджера закачки написано, что он позволяет ускорить процесс скачивания до 500%.

И да и нет. Не следует воспринимать это буквально и надеяться, что какой-нибудь FlashGet превратит вашу дряхлую телефонную линию в выделенный канал 256 К. Здесь имеется в виду приснопамятная технология многопоточного скачивания, которое позволяет более эффективно использовать ваше Internet-соединение. Вспомните, как медленно тянутся файлы с помощью встроенных средств браузера (нередки величины 1–2 Kbps при пропускной способности dial-up в 4–5 Kbps). А установив самый простенький менеджер закачки, легко добиться предельной величины 5 Kbps. Вот вам и ускорение на 500%!

3) Раз технология многопоточного скачивания такая эффективная, то, может, стоит максимально увеличить количество секций?

Любая технология имеет свой предел, при достижении которого, наоборот, начинает *замедлять* работу программы. Для 56 К оптимальным является 4–5 потоков, для 512 К – 20–25 и т. д. Но уж никак не 100! И не следует забывать, что на многих Web-серверах установлено ограничение на количество одновременных соединений (иногда 5–10, а то и 1). Если же пользователь нарушает подобные правила, он автоматически отправляется в черный список – в лучшем случае на пару дней, в худшем – навсегда. Так что подумайте, стоит ли незначительное ускорение загрузки ограничения доступа к интересующему вас Internet-ресурсу? Полагаю, что нет.











ВСЕ ДЛЯ ФОТО

Сергей Галёнкин

Сезон отпусков уже позади, и теперь счастливые владельцы цифровых камер могут наслаждаться удачными кадрами, снятыми на отдыхе. Если бы мы вели речь о пленке, то выбор был бы действительно небогат: проявить, напечатать, упаковать в альбом и демонстрировать скучающим знакомым и родственникам. К счастью, простор для творчества в случае с цифровыми снимками гораздо шире. Мы уже писали о разнообразном ПО, которое пригодится вам в деле обработки кадров, поэтому в этой статье рассмотрим только самые лучшие приложения для каждой конкретной задачи.

Пакетное переименование снимков

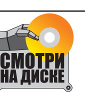


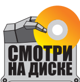
Photo Namer
Shareware, $19,95

Разработчик Field Data
Web-сайт www.photonamer.com
Размер 6,57 MB

Это звучит банально, но для начала все фотографии необходимо рассортировать и назвать соответствующим образом, чтобы в дальнейшем можно было легко обнаружить требуемый снимок. Полагаю, большинство пользователей поступает примерно так же, как и я, складывая все удачные кадры в папки с названием вида *ГОД-МЕСЯЦ-ДЕНЬ* (*Событие*). Однако если вы сколько-нибудь серьезно увлекаетесь съемкой, то этим ограничиться у вас не выйдет. Ведь буквально через год на вашем жестком диске скопится более тысячи кадров (у меня за год собралось около трех тысяч), разобраться в которых будет ой как сложно.

Поэтому следуйте простому правилу: сразу по окончании переноса фотографий нужно заняться их переименованием. Конечно, это можно сделать и в обычном *Проводнике Windows*, но в таком случае данная операция займет довольно много времени. Лучше используйте Photo Namer – невероятно удобную утилиту, с помощью которой процесс присвоения новых имен фотографиям будет несложным и, главное, быстрым. Принцип действия программы довольно прост: для каждого кадра требуется ввести (опционально) имена изображенных на нем персон, место съемки, качество и комментарий. Дату Photo Namer добавит автоматически. Основное преимущество утилиты заключается в ее способности запоминать все введенные данные, так что вам не придется в тысячный раз набирать имена всех членов семьи, включая собаку. Буквально после пятого-шестого кадра вам останется только выбирать значения из списка и щелкать *Apply Name* – остальное программа сделает самостоятельно.

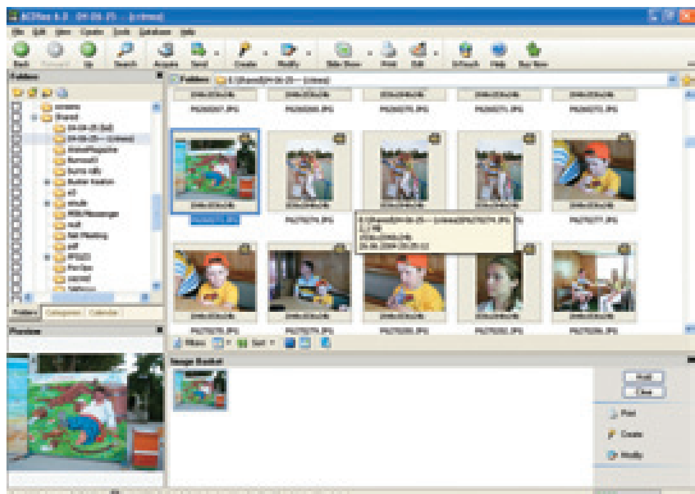
Просмотр



ACDSee

Shareware, $49,95

Разработчик ACD Systems
Web-сайт www.acdsee.com
Размер 11,6 MB

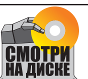


Просмотр фотографий на экране ПК – удобный способ быстро и без проблем продемонстрировать свои снимки довольно широкой аудитории друзей и родственников, не затратив при этом ни копейки на печать полного набора кадров для каждого из заинтересованных зрителей. Так называемых «вьюеров» для изображений существует уйма – от полностью бесплатных (например, Irfan View) до дорогих многофункциональных комплексов вроде ACDSee Power Pack.

Мы рекомендуем вам остановиться на обычной версии ACDSee, благо она обладает практически всеми возможностями, которые вам когда-либо могут потребоваться от подобной утилиты. Организация сложных слайд-шоу, пакетное преобразование картинок из одного формата в другой, подготовка фотографий к размещению в Internet с генерацией соответствующих HTML-страниц и тамбнейлов. При отсутствии под рукой фотолаборатории или профессионального пакета для печати ACDSee также отлично подходит для распечатки снимков на домашнем фотопринтере. Среди других приятных возможностей – просмотр и частичное редактирование EXIF-информации, содержащей, напомним, массу полезных данных о времени и условиях, при которых был сделан кадр.

Единственный минус последней версии утилиты – не очень высокая скорость работы по сравнению с предыдущим релизом под номером 5.0. Впрочем, владельцев современных компьютеров пугать это не должно, да и остальные вряд ли заметят миллисекундную разницу при загрузке одной фотографии.

Запись на DVD



Memories on TV

Shareware, $39,95

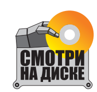
Разработчик PictureToTV.com
Web-сайт www.picturetotv.com
Размер 6,79 MB

Сравнительно высокая стоимость персональных компьютеров и некоторые трудности с их освоением препятствуют широкому распространению ПК в нашей стране. Поэтому неудивительно, что многие ваши родственники имеют хорошие DVD-плееры и дорогие телевизоры, но при этом экономят на покупке компьютера для дома. В таком случае вам придется распечатать свои фотографии, чтобы продемонстрировать их, например, любимой бабушке. И если речь идет о тысячах снимков и пяти-шести близких знакомых, то это, пожалуй, серьезно ударит по вашему карману.

Memories on TV поможет решить данную проблему, если у вас в компьютере имеется DVD- или CD-рекордер. Организуйте все свои фотоснимки в несколько альбомов и запишите их в виде обычного DVD-диска, который можно будет проиграть в любом бытовом плеере. Программа отличается весьма удобным интерфейсом, обилием различных эффектов для пролистывания снимков, уймой красивых шаблонов-заготовок, кроме того, она проста в эксплуатации. С момента запуска Memories on TV до получения на выходе полноценного диска, готового для записи, пройдет не более пяти минут. Приятно также, что утилита работает не только с фотографиями, но и несложным домашним видео, которое способна снять та же цифровая «мыльница». Среди недостатков – невозможность записи диска на другом компьютере без установки программы и необходимость дополнительно устанавливать отдельный кодер MPEG-2 (поддерживается TMPGEnc).



Создание альбомов



InAlbum
Shareware, $34,95

Разработчик InAlbum Photo Album Software
Web-сайт www.inalbum.com
Размер 13,11 MB

А как передать фотографии тем друзьям и родственникам, которые уже обзавелись персональными компьютерами? Самый простой вариант, разумеется, записать их на CD или переслать по электронной почте. Элементарно, быстро, скучно. Гораздо веселее создать свою персональную интерактивную презентацию из снимков. Так, можно проиллюстрировать любую туристическую поездку только изображениями, а можно добавить к каждому из них текстовый или аудиокомментарий, забавные исправления и речевые пузыри.

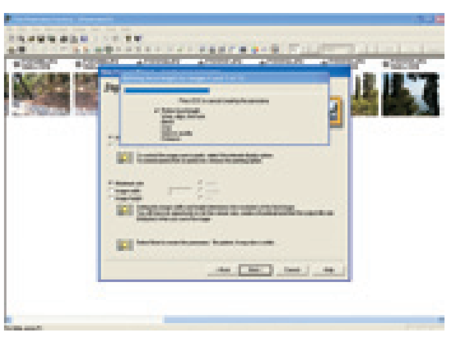
Утилита InAlbum предназначена как раз для таких целей. Буквально за несколько щелчков мышью вы создадите шоу, которое будет выглядеть вполне профессионально. А если потратить какое-то время на творческую обработку каждого снимка в удобном несложном редакторе, то результат превзойдет все ваши ожидания. Такие альбомы не будут пылиться на полке и извлекаться из закромов родины только для принудительной их демонстрации зевающим гостям.

Благодаря технологии Macromedia Flash программа InAlbum позволяет не только записывать результаты работы на диск, но и размещать их в Сети, благо размеры итоговых презентаций получаются весьма небольшими. Существует даже возможность записи результата на Video CD. Жаль только, что разработчики не подумали о поддержке DVD, иначе InAlbum составил бы серьезную конкуренцию Memories on TV.

Создание панорам

Panorama Factory
Shareware, $59,95

Разработчик Smoky City Design, LLC
Web-сайт www.panoramafactory.com
Размер 3,74 MB



Часто самые удачные снимки не в состоянии передать атмосферу местности, в которой они были сделаны. Даже если исключить такие факторы, как звуки и запахи, все равно изображение формата 4×3 не способно обеспечить эффект присутствия. В таком случае профессиональные фотографы берутся за создание панорамных кадров. При работе с пленкой этот процесс отнимает довольно много времени и сил и требует некоторых навыков. Однако с развитием цифрового фото создание таких работ стало доступно буквально каждому.

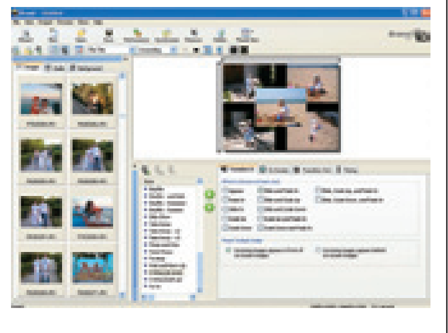
Для начала вам потребуется снять несколько перекрывающих друг друга кадров, стоя на одном месте и поворачиваясь по часовой стрелке. Обычно для этого следует использовать штатив и мануальные настройки камеры, но при некотором опыте и везении хорошие результаты получаются и во время фотографирования с рук. Подробно об этом можно прочитать в статье «Эффект присутствия» в «ДПК» 3/2004 или на нашем сайте *http://itc.ua/16856*. Мы же остановимся на одной описанной программе The Panorama Factory, которая, несмотря на ряд недостатков, отличается очень простым интерфейсом и легко осваивается даже неопытным пользователем. Среди ее преимуществ – экспорт результатов в ряд распространенных форматов, включая Quick Time VR, ставший буквально индустриальным стандартом. Впрочем, и фотографы со стажем не будут в обиде, благо Panorama Factory имеет массу ручных настроек и параметров.

Хранитель экрана



Bravo
Shareware, $35,00

Разработчик Thought Studios
Web-сайт www.thought-studios.com
Размер 18,17 MB



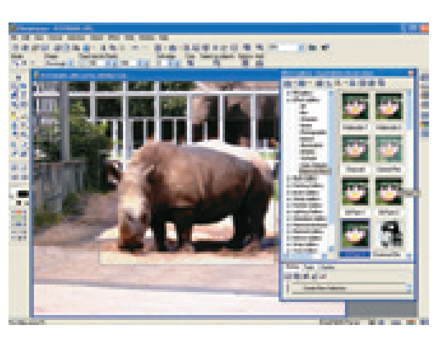
Скажите, что именно установлено на вашем компьютере в качестве хранителя экрана? Неужели все тот же набивший оскомину screensaver «Сквозь вселенную», который, кажется, не менялся со времен царя Гороха? Сделать так, чтобы во время отдыха на экране ПК демонстрировались ваши фотографии, очень просто. Даже стандартные средства Windows XP содержат утилиту, которая показывает файлы из папки *Мои рисунки*, в то время как компьютер не используется. Но согласитесь, гораздо приятнее иметь возможность самостоятельно создать персональный хранитель экрана с музыкой и нетривиальным набором спецэффектов.

Bravo – простая в использовании удобная программа для преобразования коллекции снимков в красивый и приятный в эксплуатации screensaver. Пользователь может влиять буквально на любой параметр: начиная с регулирования скорости смены изображений и заканчивая детальной настройкой способа их смены, фоновой мелодии и расположения снимков на экране. Удобно также, что вы больше не привязаны к папке *Мои рисунки* при изготовлении хранителя экрана. Более того – вы свободно можете создать независимый файл в формате .exe или .scr и передать его своим родственникам и знакомым, чтобы и они наслаждались вашими фотографиями на экране в качестве заставки. Итоговая программа получается довольно небольшой (это настраивается дополнительно), так что результат можно даже передать электронной почтой. Главное, предупредите получателя о том, что вы отправляете не вирус.

Редактирование

Ulead PhotoImpact XL
Shareware, $89,95

Разработчик Ulead
Web-сайт www.ulead.com
Размер 42,2 MB



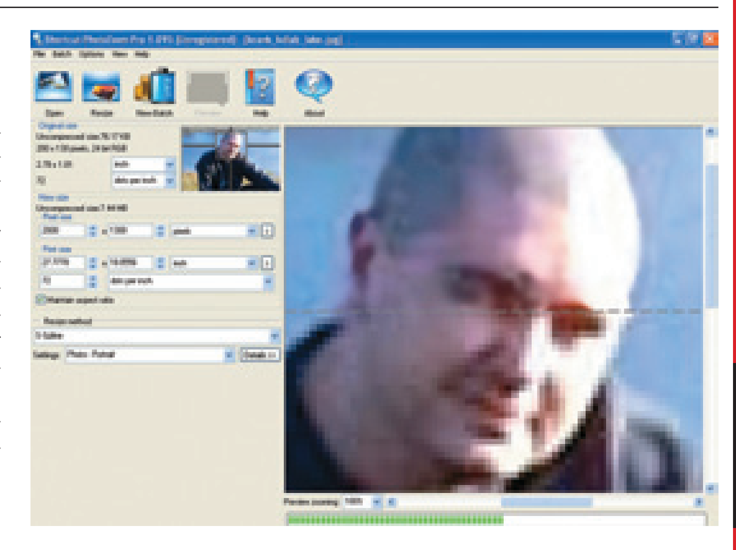
Как я уже говорил выше, снимок никогда не бывает слишком хорош – всегда есть пространство для улучшения или творчества. Все, что вы захотите сделать со своими кадрами, возможно: от банального устранения эффекта «красных глаз» до превращения особо удачного портрета в профессиональную картину. Разумеется, чтобы так вольно обращаться с кадрами, вам потребуется хороший графический редактор. К счастью, ситуация на рынке фотоПО такова, что никакого недостатка в программах для изменения снимков нет. К вашим услугам как профессиональные монстры вроде Adobe Photoshop, так и простые утилиты а-ля ACDSee PhotoCanvas. Выбор, естественно, за вами, но я бы советовал обратить внимание на Ulead PhotoImpact: удобнейший фоторедактор с массой возможностей, и при этом, что главное, очень прост в освоении и использовании.

Действительно, тот же Photoshop может многое, однако для того, чтобы в полной мере задействовать весь его богатый инструментарий, вам придется потратить немало времени и сил на обучение. Ничего не поделаешь – такова специфика любого ПО, ориентированного на профессионалов. Ulead PhotoImpact, напротив, предназначен для обычных фотолюбителей, поэтому и интерфейс имеет соответствующий – при весьма серьезных возможностях. Отметим также наличие функций, которые наиболее востребованы именно начинающими фотографами: от автоматического выравнивания и цветокоррекции до удаления «красных глаз» и создания красивой рамки.

Интеллектуальное увеличение

PhotoZoom Pro
Shareware, €129,90

Разработчик Shortcut Software Development B.V.
Web-сайт www.shortcutpublishing.com
Размер 3,28 MB



Вы, наверное, удивитесь, почему мы решили увеличение кадров рассмотреть как отдельный пункт. Действительно, все программы для редактирования изображений имеют встроенные средства для совершения этой, казалось бы, несложной, операции. Да и кому может понадобиться это делать? В действительности, к сожалению, снимки не всегда выходят такими, как задумывалось. Фотографируя трехмегапиксельной любительской камерой, очень просто не рассчитать границы и получить в довесок к портрету любимого чада какую-нибудь наглую тетку, бесцеремонно влезшую в кадр. Придется резать.

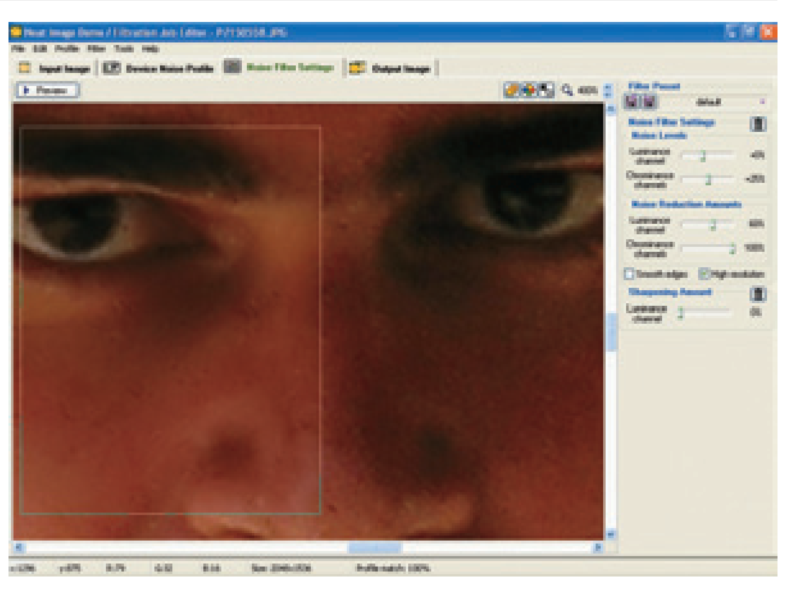
И если при просмотре на экране монитора даже уменьшение фотографии в два раза почти не сказывается на ее качестве, то в случае с печатью ситуация совершенно иная. Каждый потерянный пиксел грозит обернуться снижением качества полученных отпечатков, вплоть до появления отвратительных квадратов поверх изображения. Обычные фоторедакторы в таком случае бессильны. Все, на что они способны, – лишь слегка сгладить границы между пикселами при увеличении, так, чтобы они не выглядели слишком уродливо. К счастью, существует PhotoZoom Pro, который может «вытащить» даже, на первый взгляд, безнадежно утерянную для печати фотографию. Разумеется, голливудских сказок о восстановлении портрета из двух-трех точек на изображении ждать не приходится, но результаты использования более чем впечатляющие. После обработки даже любительские трехмегапиксельные снимки прекрасно выглядят на формате A4.

Очистка снимков

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Neat Image
Shareware, $29,90

Разработчик ABSoft
Web-сайт www.neatimage.com
Размер 1,38 MB



Шум (включая и тепловой) – настоящий бич снимков, сделанных в условиях недостаточного освещения. А если у вас недорогая камера, то под «недостаточным» можно подразумевать буквально все, что более тускло, чем прямой солнечный свет. Как часто случалось вам удалять прекрасные кадры с недавней вечеринки только потому, что шум на них превышает все мыслимые пределы? Разумеется, дорогие камеры обладают менее чувствительными к тепловым помехам матрицами и могут содержать встроенные алгоритмы удаления шума, но нельзя сделать кадр чрезмерно хорошим, не так ли? Поэтому, если ваши снимки страдают от повторяющегося узора, который как бы наложен поверх изображения (немного похоже на просмотр телепередач в зоне неуверенного приема сигнала), пользуйтесь Neat Image.

Программа эта чрезвычайно проста в эксплуатации: даже если вы совершенно ничего не понимаете в фототерминах с интеллектуальными алгоритмами ABSoft, улучшить свои не совсем качественные кадры вам не составит никакого труда. Все, что требуется, – это загрузить снимок и щелкнуть *Output Image -> Apply*. Опытным пользователям, в свою очередь, наверняка понравится полный контроль над процессом удаления шумов, который предоставляет Neat Image, и возможность пакетной обработки множества кадров. Исправить две сотни снимков с помехами с последней вечеринки? Элементарно. Главное – не переборщите с настройками «мощности», иначе вместе с шумом можно убрать и мелкие детали, сделав картинку безжизненной.

ВИРТУАЛЬНАЯ БИБЛИОТЕКА

Максим Капинус



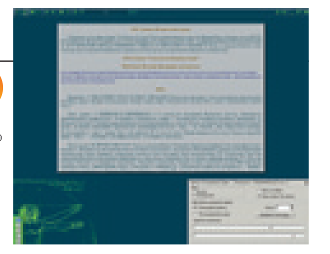
Преимущества электронных книг над бумажными собратьями с каждым днем становятся все очевиднее. Несметные богатства мировой литературы будут храниться на нескольких пластмассовых болванках, не занимая ценные квадратные метры квартиры. Куда легче найти редкий экземпляр в Internet, чем днями рыскать по книжным магазинам, а со стремительной оккупацией рынка мониторов LCD-панелями можно не бояться за свое зрение. Но читать книги в текстовых редакторах или Блокноте не совсем удобно – лучше использовать для этого специальные программы, имеющие ряд дополнительных свойств и функций, благодаря которым чтение становится гораздо комфортнее. Однако программ такого рода, заслуживающих внимание читателя, оказалось совсем немного. Остальные либо являются аналогами вышеупомянутого Блокнота, либо давным-давно забыты своими создателями и безнадежно отстали в развитии. Стоит также заметить, что большинство программ распространяются даром или же имеют бесплатную русскоязычную версию.

Book Reader 4.4

Freeware

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Разработчик Rudenko Software
Web-сайт www.rudenko.com/ebook.html
Размер загружаемого файла 917 KB
URL www.rudenko.com/download/br_setup.exe



Категория «листателей», к которым относится Book Reader, не имитирует книгу, а пытается автоматизировать чтение настолько, что читателю даже не надо перелистывать текст, используя мышь или клавиатуру. Задав скорость скроллинга, соответствующую вашему темпу чтения, спокойно откиньтесь в кресле и только успевайте читать. Если же не хочется даже напрягать глаза, то можно использовать голосовое воспроизведение. Как следствие, в программе нет виртуального деления на страницы, зато присутствует менеджер закладок, позволяющий делать любое их количество и управлять ими со всеми удобствами. При открытии новой книги происходит ее адаптация под формат программы с автоматическим делением на главы (если последние присутствуют в тексте). С помощью такого деления создается оглавление книги, что является несомненным достоинством программы. Виртуальная библиотека немного подкачала – книги отображаются не списком, а в виде небольшого окна предпросмотра. При значительном количестве изданий такое свойство только будет мешать навигации. Куда более существенный недостаток состоит в том, что, несмотря на наличие формата html в списке открываемых файлов, прочитать какую-либо книгу в этом формате так и не удалось. Фактически Book Reader открывает лишь txt-файлы в чистом виде и в архивах.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Автоматизатор чтения

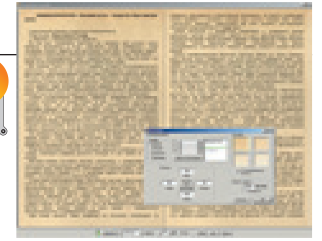
ЗА	ПРОТИВ
Удобный менеджер закладок; создание оглавления книги	Не совсем удобная библиотека; проблемы с поддержкой html

yBook

Freeware

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Разработчик Spacejock Software
Web-сайт www.spacejock.com/yBook.html
Размер загружаемого файла 3,6 MB
URL http://members.iinet.net.au/~simonh/Programs/ybkfull.exe



Пожалуй, самый большой минус этой программы – отсутствие библиотеки. Открывать при загрузке последнюю книгу она тоже не обучена, да к тому же всякий раз книга будет чиститься и конвертироваться в удобоваримый вид заново. Возможно, такой вариант был бы приемлем для владельцев больших библиотек на компакт-дисках, но книги на них размещены в архивах, с которыми yBook работать тоже не умеет. Кроме того, к длительному чтению он не располагает ввиду отсутствия даже примитивной системы управляемых закладок – в каждой книге автоматически запоминается последняя открытая страница, и на этом все удобства заканчиваются.

Довольно неплохо реализована функция печати книг, имеющая множество настроек, и сам интерфейс с масштабируемым окном и «книжной» имитацией. Даже перелистывание страниц нажатием кнопки мыши сделано с анимацией, дабы максимально подражать настоящей книге. Еще один интересный момент, который стоит упомянуть, – возможность подключаться к серверам проекта Гуттенберга и пользоваться литературой, размещенной на них (если не пугает небольшой ассортимент и англоязычность представленных классических произведений).

ВЕРДИКТ ★★★★★

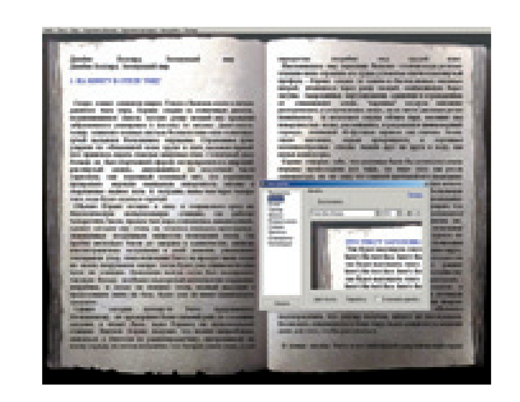
Слишком слабо для таких размеров

ЗА	ПРОТИВ
Закачка книг с проекта Гуттенберга	Отсутствие встроенной библиотеки; автоматические закладки; неумение работать с архивами

ToM Reader 2.72

Freeware

Разработчик PeTRoViCH
Web-сайт www.tomreader.chat.ru/index2.html
Размер загружаемого файла 473 KB
URL http://tomreader.chat.ru/tom_setup.zip



Главное достоинство программы в том, что она старается быть похожей на настоящую книгу. Для этого текст разбивается на две страницы и подается на специальной подложке, создающей видимость раскрытой книги. Дополнительную реалистичность вносят графические закладки и система освещения, позволяющая имитировать направленный от лампы свет. Уменьшить нагрузку на глаза поможет плавная регулировка яркости и встроенный таймер, который не даст засидеться за чтением больше положенного (хотя современному человеку это явно не грозит, к сожалению). Формат страницы тоже можно менять, устанавливая размеры текстовых полей. Интересующая литература заносится в некую библиотечку, которая в виде таблицы отображает список книг с возможностью редактирования полей. При запуске Tom Reader способен автоматически открывать последнюю книгу на месте закладки. Единственный недостаток, который портит впечатление, – закладка в книге всего одна. Программа также сумеет прочитать книгу, используя речевой синтез. Сгенерированную речь можно записать в MP3-файл, и собрать таким образом целую библиотеку аудиокниг.

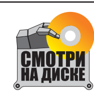
ВЕРДИКТ ★★★★★

Мал да удал

ЗА
Понимание архивов; настраиваемый книгоподобный интерфейс; создание пользовательских скинов

ПРОТИВ
Одна закладка на книгу

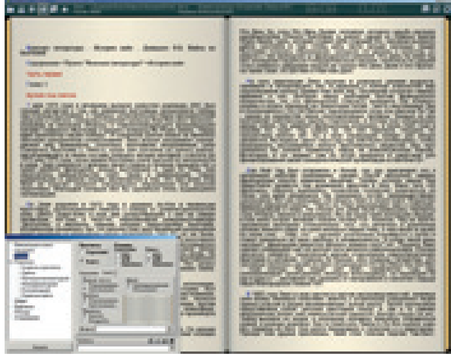
ICE Book Reader Professional 6.5



Freeware

Разработчик ICE Graphics
Web-сайт www.ice-graphics.com/ICEReader/IndexR.html
Размер загружаемого файла 1,9 MB
URL www.ice-graphics.com/ICEReader/ICE%20Book%20Reader%20Rus.exe





В творении ICE Graphics присутствует все, что нужно для комфортного чтения, – начиная с большого количества поддерживаемых форматов (включая автономную поддержку форматов *.lit и *.chm) и заканчивая тремя режимами листания. Саму книгу можно отображать двумя способами – сплошным полотном и делением на страницы. Единственное неудобство – настройки стиля отображения действуют только для открытой книги, и для следующей процедуры придется все повторить или же воспользоваться созданием профиля. Также имеется ультрапрецизионный скроллинг текста и качественное сглаживание шрифтов, что в сочетании с регулировкой яркости, контраста и насыщенности позволит добиться максимального удобства. Программа может автоматически распознать вашу скорость чтения для установки параметра автоскроллинга – для этого достаточно прочитать около двух страниц текста в режиме ручного перелистывания. Для каждой книги запоминается последняя позиция, и кроме этого, позволено делать бесконечное количество закладок. Из всех представленных программ у ICE Book Reader Pro самая удобная библиотечка, в которой присутствуют настраиваемый предпросмотр с регулируемым количеством строк с начала книги и древовидное деление произведений по авторам.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Пожалуй, лучший выбор для любителя почитать с комфортом

ЗА
Несколько типов отображения и скроллинга текста; удобная библиотека; работа с архивами

ПРОТИВ
Нет

Речевой синтез

ПО, делающее доступным синтез голоса на ПК, уже давно перестало быть экзотикой. Качество подобных программ пока что оставляет желать лучшего, поскольку интонацию передавать подобные «дикторы» еще не способны, да и в ударениях частенько делают ошибки. Для того чтобы ваш компьютер смог заговорить по-человечески, необходимо установить MS Speech API с официального сайта Microsoft и какой-либо голосовой движок. Наиболее подходящим вариантом последнего является продукт французской фирмы Elan Informatique под названием Digalo (*www.digalo.com*). Он весьма качественно синтезирует речь, и к нему можно скачать русскоязычный мужской голос, получивший имя Николай. После установки Digalo его возможно использовать как в программах, поддерживающих голосовое воспроизведение, так и в системе, читая содержимое буфера обмена с помощью встроенной утилиты Digalo Digit.

Электронные книги и авторские права

Весьма актуальная сегодня проблема соблюдения авторских прав нашла свое отражение и в области электронной литературы. Множество онлайн-библиотек раздают направо и налево различную литературу, не заботясь о каких-либо юридических аспектах такого занятия. Остановить распространение обычных текстовых файлов в Глобальной Сети невозможно, поэтому в Microsoft и Adobe занялись разработкой нового, защищенного от копирования формата для электронных книг, который позволил бы легально продавать литературу через Internet. Результатом их параллельных усилий стали защищенные форматы *.lit и *.pdf. Специально для своего формата в Microsoft создали программу для чтения MS Reader, распространяемую бесплатно. После активизации копии программы через Сеть у пользователя появляется возможность покупать книги в Internet-магазинах или скачивать бесплатные. Их стоимость варьируется от $1 до $30, и за эту сумму потребитель получает хорошо иллюстрированную книгу (скорее всего, на английском языке), защищенную от копирования. С помощью специального плагина к Word под названием Read In Microsoft Reader или отдельных программ можно самому создавать книги такого рода для последующего распространения через Internet.

Вопросы и ответы

Здравствуйте, уважаемая редакция.

У меня модем Zyxel Omni 56K, операционная система Windows 98SE. Мой провайдер предоставляет услугу callback, однако мой модем не поднимает трубку, когда со стороны провайдера идет звонок. Подскажите, пожалуйста, что можно сделать в подобной ситуации для использования данной услуги.

Олег, вопрос по e-mail

Вам необходимо установить программу dialer с поддержкой callback и в дальнейшем использовать ее для соединения с провайдером. Вообще, эту функцию имеют практически все утилиты дозвона (подробнее см. «ДПК» 5/2004 или на itc.ua/17379). Навскидку можно порекомендовать SP Dialer (*www.spdialer.com*).

Помогите разобраться с такой проблемой: при копировании файлов с некоторых CD на винчестер в конце у меня выскакивает таблица с надписью «Не удается скопировать файл. Неправильная функция MS-DOS».

Причем некоторое время назад эти CD копировались без всяких проблем! И еще одно: если, допустим, это фильм, то при запуске проигрывателя он через некоторое время все-таки открывает его то же самое и с музыкой! Но просто скопировать на винчестер нельзя. У меня Windows XP.

Дмитрий Орел, вопрос по e-mail

Возможно, у вас установлен старый драйвер для CD-ROM – удалите его и инсталлируйте стандартный из поставки Windows XP. Для этого щелкните правой кнопкой мыши по значку *Мой компьютер*, выберите *Свойства*, затем на вкладке *Оборудование* кликните на кнопку *Диспетчер устройств*. В разделе *DVD и CD-ROM приводы* укажите свой дисковод и, щелкнув на нем правой кнопкой мыши, укажите *Удалить*. После этого перезагрузите систему и установите драйвер привода обычным образом.

Я установил себе ФТП при помощи программы «U-FTP 5.0.0.0» и запустил его. Но при каждой загрузке компьютера «Касперский 4.0.164.0» сигналит, что процесс ФТП (не помню точно

Экспресс-установка Windows

Ростислав Панчук

Время жизни каждой операционной системы на ПК ограничено – рано или поздно она становится медленной и неповоротливой, ошибки сыплются как из рога изобилия, а некоторые апплеты и программы вообще отказываются запускаться. Самый радикальный и в то же время простой способ избавиться от всех этих недостатков – полностью переустановить Windows и начать жизнь с чистой страницы. Можно ли сделать эту процедуру более быстрой и незаметной?

Подготовка Windows к удалению

Как ни парадоксально, это самый длительный и неприятный этап из всего процесса «омоложения» ОС. Именно здесь важно не потерять ценные данные на системном диске. Да, если ваш винчестер до сих пор не размечен хотя бы на два логических диска, настойчиво рекомендуем сделать это сейчас с помощью утилиты Partition Magic (*www.powerquest.com*), предварительно освободив для нового раздела дисковое пространство. Уже есть? Тогда поехали дальше.

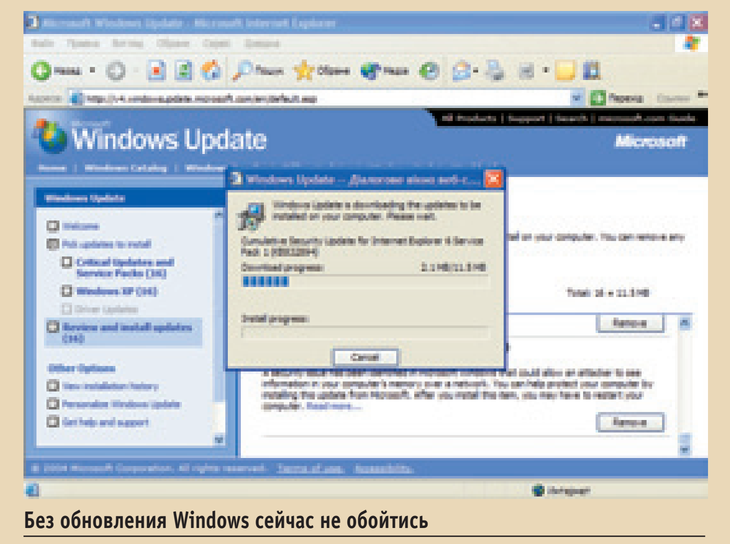
В первую очередь следует позаботиться о сохранности папки *Мои документы*, по умолчанию расположенной в *C:\Documents and Settings\Имя_пользователя\Мои документы* (в Windows 2000/XP) Кстати, кроме самих документов и рисунков, сюда любят записывать свои «сохранения» многие нынешние игры. Переместите ее в другой раздел в легкодоступное место (например, *D:/From_C*). Также не забудьте заглянуть в папки *C:\Documents and Settings\Имя_пользователя\Application Data* и *C:\Documents and Settings\All Users\Application Data* – некоторые игры и ПО «записываются» именно сюда. И обязательно – в *Program Files*. Здесь стоит обратить внимание на частично загруженные файлы клиентов P2P (воспользуйтесь встроенным backup или просто заархивируйте их папки и переместите в другой раздел), файлы очереди менеджеров закачки и саму папку *Downloads*. Плюс, разумеется, *Избранное*, о котором забывают чаще всего. Для этого воспользуемся штатной функцией IE *Импорт и экспорт*. Если ваша почтовая корреспонденция тоже располагается на C:\, следует позаботиться и о ней. Продвинутые почтовые клиенты вроде The Bat! сами умеют создавать резервные копии учетной записи и адресной книги, а вот со стандартным Outlook Express придется немного повозиться. Адресная книга – файл с расширением *.wab – находится в директории *C:\Documents and Settings\Имя_пользователя\Application Data\Microsoft\Adress Book*, а почтовый архив – в *C:\Documents and Settings\Имя_пользователя\Application Data\Identities\{набор цифр} \Microsoft\Outlook Express*. Скопируйте их в то же место, что и остальные данные с диска C:.

Теперь можно приступать и к собственно переустановке Windows. Достаньте с полки лицензионный диск Windows XP и не забудьте о серийном номере Windows, который следует найти до начала установки.

Установка Windows

Перезагружаем компьютер, входим в BIOS Setup (обычно – клавишей *Del*) и выставляем загрузку с CD.

При следующем включении ПК автоматически запустится программа установки Windows и предложит выбрать логический диск, на который будет установлена ОС. Выбираем соответственно *C:*, *удаляем* его (клавишей D) и создаем новый раздел (C) на освободившемся пространстве. Теперь ОС устанавливается на кристально чистый диск. Система предложит преобразовать его в NTFS или оставить FAT32. Первая более прогрессивная, она также надежнее и «отказоустойчивее», поэтому советуем остановиться именно на ней. Далее выбираем язык, раскладку клавиатуры, имя пользователя и ПК (переключаться с английского на кириллицу, кстати, можно по тем комбинациям клавиш (*Shift+Alt* или *Ctrl+Alt*), которые вы только что выбрали). Вводим инсталляционный код и идем пить чай – в зависимости от конфигурации ПК весь процесс займет от 30 до 60 мин.



Без обновления Windows сейчас не обойтись

Оптимизация и настройка Windows

Установив Windows, следует сразу же проинсталлировать драйверы к материнской плате/видеокарте/мыши/модему/клавиатуре и свежую версию DirectX. Предпочтительнее загружать новые из Сети или взять с ДПК-CD. Следующий этап – установка разнообразных заплаток и обновлений с Windows Update. Их общий размер не превысит 40 MB (при условии, что у вас WinXP Service Pack 1), так что вполне реально скачать их даже на dial-up, главное – набраться терпения. Чтобы не повторять эту процедуру при каждой инсталляции Windows, не пользуйтесь автоматической системой обновления, а скопируйте патчи вручную с *windowsupdate.microsoft.com*, сохраните их на жестком диске и затем установите.

Проинсталлируйте минимум необходимых для работы программ: антивирус, архиватор, офисный пакет. Пока хватит. Поскольку по умолчанию Windows XP отнюдь не отличается высоким быстродействием, необходимо дополнительно ускорить ее работу, воспользовавшись сторонней утилитой. Это, в частности, **Tweak XP** (*www.totalidea.com*) и ее бесплатный аналог **XP Tweaker RE** (*http://xptweaker.narod.ru/*). Рекомендуется изменить следующие опции: уменьшить время отклика меню до 0 мс, оптимизировать системные файлы во время загрузки, отключить встроенные средства записи CD и просмотра Zip-архивов, оптимизировать кэш диска (для ПК с 512 MB RAM и выше). Также можно уменьшить интервал, по истечении которого система будет считать приложение зависимым, выставить интервал запуска Scandisk на 0 секунд (вас никогда не раздражала задержка в

названия, но, думаю, это неважно) – это вирус. Подскажите, пожалуйста, как убедить «Касперского», что мой ФТП вовсе не вирус.
Вопрос по e-mail

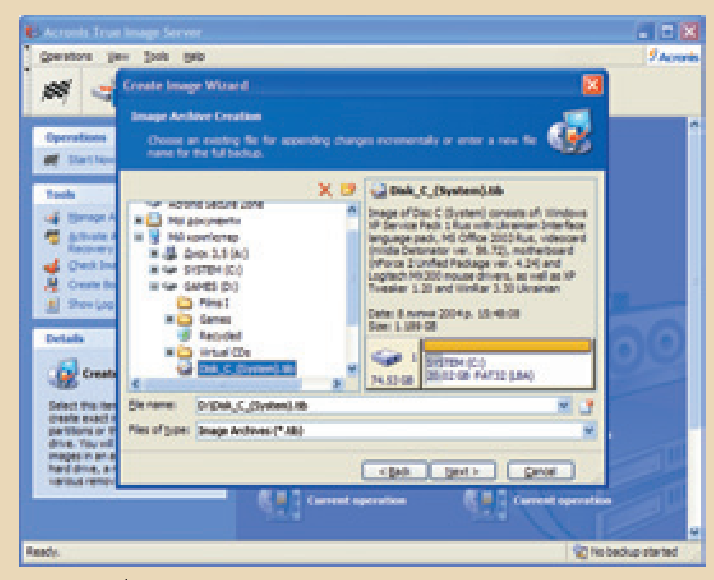
Можно принудительно отключить проверку указанного процесса. Однако учтите, что опасения «Антивируса Касперского» имеют вескую причину – создание ftp-сервера на обычной машине является излюбленным приемом хакеров.

Была папка new dot com (в ней находился модуль run.dll). При проверке на наличие spyware'ов spybot обнаружил папку new dot com. Так как раньше я не замечал эту папку, соответственно, предположил, что это spyware. После удаления этой папки при запуске windows требовала вышеуказанный модуль Program Files/new dot com/new dot com run.dll (вроде так). Главное, что нельзя было войти в инет и проверять почту. Испробовав кучу вариантов, в конце концов установили 2-ю wind'у на диск D. Неудобно переключаться с 1-й wind'ы на 2-ю (просто на 1-й находится много файлов, папок, другой информации). Поэтому, если Вам не трудно, подскажите – все-таки возможно на 1-й ОС входить в инет и проверять почту, и что надо сделать (только не предлагайте установить ОС поверх – не помогло).
Семенов В. Ю., вопрос по e-mail

Для начала попробуйте запустить *msconfig (Пуск->Выполнить)* и на вкладке *Автозагрузка* снять галочку возле этого самого *run.dll*. Если после перезагрузки это не поможет, значит придется воспользоваться *Мастером переноса файлов и параметров (Пуск->Все программы->Стандартные->Служебные)*. Сохраните все важные данные, скажем, на диске D, туда же запишите файл, который создаст *Мастер переноса*, после чего отформатируйте диск C и установите ОС по-чистому. Подробнее об этом см. в разделе F1 «ДПК» 7/2004.

Я не могу получить лицензию в Microsoft (хотя раньше получал) на один альбом музыки после переустановки Windows XP Pro. При попытке передачи лицензии возникает ошибка: «Данные материалы совместно используются на нескольких компьютерах». Что тут можно сделать, как получить лицензию или снять эту DRM защиту?
Андрей, вопрос по e-mail





Создание образа жесткого диска с помощью Acronis TrueImage

10 секунд перед тестированием диска при загрузке ОС?), и, пожалуй, все. Только не переусердствуйте, иначе после таких «надругательств» вполне может понадобиться повторная переустановка Windows. Теперь стоит разобраться с теми программами, которые постоянно запускаются со стартом ОС, а значит, «отъедают» дополнительные мегабайты оперативной памяти. Отменим их запуск (*msconfig* в командной строке), оставив лишь *cfmon* (языковая панель) и резидентный модуль антивируса. Переместим все важные папки с данными (в частности, *Мои документы*) на другой логический диск – теперь они не потеряются при последующих переустановках ОС. И наконец, финальный аккорд – активация Windows и MS Office.

Создание образа жесткого диска

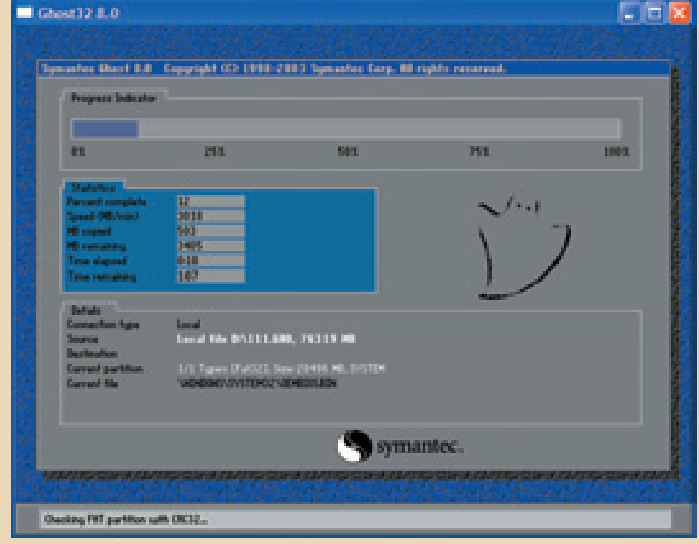
Итак, после всех манипуляций мы получили полностью защищенную (ну, хотя бы до обнаружения следующей критической дыры в безопасности Windows) и оптимизированную систему, готовую к любым неожиданностям. Чтобы не повторять эту процедуру снова и снова, достаточно создать образ системного диска с помощью *Norton Ghost* (*www.symantec.com*) или *Acronis TrueImage* (*www.acronis.com*) и при следующем обвале ОС попросту восстановить ее с этого «чекпойнта», потратив на все про все примерно 5 мин. Рассмотрим данный процесс детальнее. Сначала о выборе ПО. Ghost, несомненно, куда более известен среди пользователей, чем TrueImage, но продукт от Acronis имеет и свои важные преимущества. Прежде всего он способен создавать образы любых разделов жесткого диска (в том числе и системного) *без необходимости перезагрузки*, что пока не реализовано у конкурентов. Кроме того, локализованный продукт от Acronis вполне можно найти в розничной продаже за умеренную цену, чего пока не скажешь о Ghost. Да, перед процедурой «клонирования» диска временно отключите сервис System Restore, удалите содержимое *Корзины* и временных папок – в файле-образе не должно быть ничего лишнего.

Использование Norton Ghost

Выставите в BIOS Setup загрузку с FDD и используйте соответствующую дискету для запуска Ghost. Выберите пункт *Local->Partition->To Image*, укажите коэффициент сжатия и подождите пару минут. Для обратной процедуры (*Local->Partition->From Image*) тоже понадобится загрузочная дискета. Полученный image (*.gho) во избежание ЧП сохраните в надежном месте или лучше – в специально созданном для подобных целей разделе.

Использование Acronis TrueImage

Здесь ситуация еще проще. Фактически программа представляет собой пошаговый мастер, поэтому с ней справится даже новичок. При первом ее запуске она предложит создать загрузочный диск – он нам понадобится позже, при восстановлении Windows из файла-образа. А пока создаем копию системного диска прямо из Windows. К каждому из его виртуальных клонов можно добавить комментарии и, что особенно приятно, эти копии можно разбить на части указанного размера для размещения на CD/Zip etc. Если вы все-таки забыли, что же в нем хранится, не беда! И Ghost, и TrueImage обладают штатными средствами просмотра таких образов. Последняя даже позволяет смонтировать image в виде отдельного раздела, например для копирования какой-то информации с него. А когда ОС пришла в негодность, загружаемся с загрузочного CD TrueImage, выбираем инструмент *Restore Image* и снова наслаждаемся бесперебойной работой операционной системы. Но есть еще один способ, гораздо элегантнее предыдущих. В TrueImage 7.0 вы можете создать некую «зону безопасности» – специальный скрытый раздел, предназначенный для хранения файлов образов. Укажите требуемый размер – и программа автоматически создаст его, используя неразмеченное дисковое пространство либо потеснив остальные разделы. Туда же запишутся и все дополнительные компоненты программы, необходимые для автономной загрузки. Теперь не нужно даже загрузочного CD – достаточно перед запуском Windows нажать клавишу *F11* и выполнять соответствующие операции по менеджменту разделов.



Создание образа жесткого диска с помощью Norton Ghost

Вообще-то, новые лицензии должны выдаваться автоматически, но в данном случае, очевидно, Вы превысили максимально допустимое число ПК, на которых можно проигрывать медиафайлы (четыре, включая переустановки). Боюсь, что вам придется заново загрузить этот альбом музыки и заново получить на него лицензию. Чтобы в дальнейшем избежать таких проблем, перед переустановкой ОС все лицензии следует предварительно заархивировать. Для этого зайдите в меню *Сервис* программы *Windows Media Player*, выберите пункт *Управление лицензиями* и щелкните *Архивировать*. Сохраните лицензии, скажем, на диск D. После инсталляции операционной системы воспользуйтесь этим же разделом и кликните *Восстановить* для получения обратно своих лицензий на проигрываемые файлы.

Мне иногда очень хочется записать кусок игры (видео) на жесткий диск. Я установил несколько программ, дабы испытать их по очереди. Установил с диска ДПК (июнь) «VRtainment CapturePad», Fraps demo (последнюю версию), а также скачал из Интернета две предыдущие версии Fraps (1.0, 1.0.1). Но во всех программах, кроме последней версии Fraps, наблюдается одно и то же. Безразлично, откуда я снимаю – с Рабочего стола или из игры – компьютер подтормаживает (сильно) и записывает видеоролик в формате avi. Но при попытке просмотра в Winamp 5.0.1 full, Windows Media Player 9, JetAudio (с диска ДПК) в строке времени показывается реальная продолжительность записанного ролика, но видео ускоренно пролетает буквально за несколько секунд, а звук идет нормально. Исключение составляет последняя версия Fraps. Видеоролик идет так же, как компьютер тормозил. Подскажите, пожалуйста, что мне делать, и не зависит ли это от компьютера. Вирусов нет. Конфигурация: Intel (R) Pentium (R) 3, ОЗУ 128 MB, материнская плата Intel D815EEA, винчестер Maxtor Diamond 120 GB, CD-RW Asus Quie Track 52x32x52x. Заранее благодарен, если сможете ответить.

Алексей, вопрос по e-mail

Мощности вашего компьютера совершенно недостаточно, чтобы записать полноценное видео из игры. Для нормального использования Fraps требуется как минимум

Очистка старых фонограмм

Максим Капинус

Цифровая эра уверенно вытесняет из нашей жизни привычные глазу проигрыватели виниловых пластинок, бобинные и даже кассетные магнитофоны – и в итоге архивы музыки на «доисторических» носителях пылятся на полках. Чем больше такая фонотека, тем меньше ее владельцу хочется с ней расставаться. Болезненный переход на новые носители можно облегчить, если качественно оцифровать существующую аудиоколлекцию. К тому же музыка на магнитных лентах весьма недолговечна, а виниловые пластинки легко поцарапать. Да и пока живы еще старички-проигрыватели, желательно воспользоваться их возможностями перед отправкой на пенсию.

Что куда воткнуть, чтобы работало

Качество оцифрованного материала в основном зависит от техники, которая его воспроизводит. Нужно иметь хороший магнитофон или проигрыватель виниловых пластинок. Для соединения магнитофона со звуковой платой воспользуемся линейным выходом на одном и входом на другой. На старой советской аудиотехнике применялись пятиконтактные круглые штекеры, и если у вас не завалялся соединительный провод с такими разъемами, то его можно приобрести на радиорынке, лучше вместе с переходником на современный Mini-jack для подключения к линейному входу звуковой платы компьютера. Когда подсоединяется «вертушка», то нужно включить ее в специальный вход для звукоснимателя. В современных музыкальных центрах «все-в-одном», у которых присутствует лишь выход на наушники, можно воспользоваться им и проводом с двумя разъемами Mini-jack на обоих концах. У пролежавшей долгое время на антресолях техники следует протереть весь тракт (валики, головки) ваткой, смоченной в спирте. Это относится только к магнитофонной технике – не вздумайте очищать подобным образом, к примеру, виниловые диски.

Тише! Идет запись

Запись можно организовать с помощью различных программ – мелких специализированных утилит вроде **All Sound Recorder** или **AudioMagic** или таких крупных аудиоредакторов, как **Sound Forge** и **Adobe Audition**. Главное, чтобы программа поддерживала запись сигнала с линейного входа звуковой карты. Перед записью убедитесь, что линейный вход в аудиосвойствах включен, и проверьте уровень сигнала – он не должен быть слишком маленьким и в то же время не должен зашкаливать в особо громких местах композиций. Все лишнее (вроде микрофонного входа) в панели регулировки громкости желательно отключить. Чтобы избежать разногласий в уровне записи, нужно копировать весь материал целиком. На композиции его можно будет поделить уже после очистки и фильтрации, чтобы при прослушивании между ними не чувствовалась разница. Полученную копию перед обработкой сохраним, а лучше сделаем дубликат, который пригодится в случае последующей неудовлетворительной обработки. Не стоит во время записи вырезать паузы между композициями – чем больше чистого шума попадет на оцифрованную запись, тем легче будет его потом вычленить.

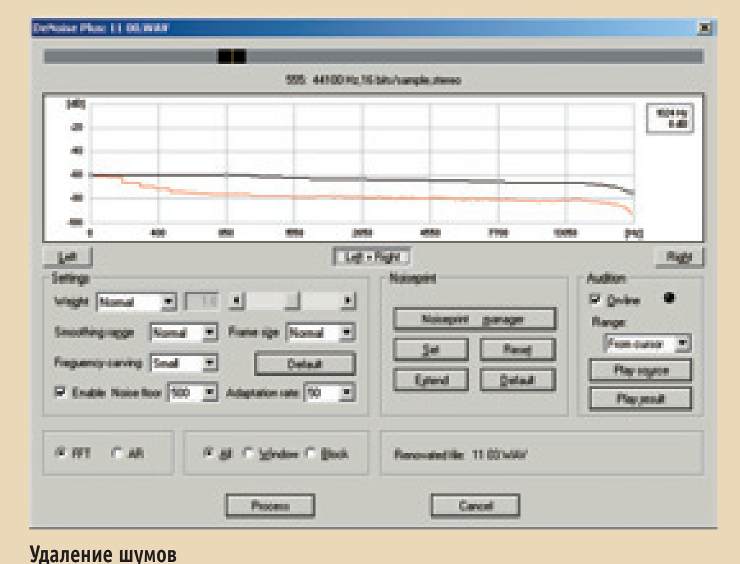
У кого что болит...

Каждому носителю, будь то аудиокассета или пластинка, присущи свои виды помех и шумов, которые придется убирать после оцифровки. Наибольшие проблемы ожидают владельцев музыкальных коллекций на кассетах: этот носитель не обладает большим сроком жизни и чрезвычайно чувствителен к магнитному и механическому воздействию, к тому же регулярное прослушивание на некачественной аппаратуре легко может повредить пленку. Со временем магнитное покрытие пленки начинает сыпаться, какой бы качественной ни была кассета. Ее оцифровка имеет смысл только для студийной записи на качественной пленке и при наличии полупрофессионального магнитофона – лишь тогда получается более или менее приемлемый результат.

С винилами дело обстоит намного проще. Единственное, что способно испортить пластинку, это механическое воздействие, от которого ее бережет футляр. Поэтому если ваши архивы хранились бережно и избежали значительных повреждений и царапин, их оцифровка будет достаточно качественной.

Инструментарий

Средства для восстановления аудиозаписей имеются практически во всех серьезных аудиоредакторах. Правда, там результат достигается за счет применения множества фильтров и серьезной настройки их параметров. Такой метод подойдет для профессиональных звукорежиссеров, но никак не для домашних пользователей. Да и программы такие все же являются в большей степени редакторами, и функции по очистке звука среди прочих возможностей – капля в море. В этом аспекте весьма выгодно смотрится продукт польских разработчиков **Dart XP Pro** (*www.dartpro.com/products/Dart_XP_Pro.asp*) – программа, занимающаяся только профессиональной очисткой и восстановлением звука. Наиболее интересная ее функция – фильтрация шума по образцу, получаемому из пауз и перерывов между мелодиями, из которого создается частотная выборка, вычитаемая из исходной композиции. В качестве альтернативы можно использовать DirectX-плагин **Sonic Foundry Noise Reduction**, работающий со всеми известными аудиоредакторами (в частности, он подключается и к самому Dart XP Pro) и содержащий несколько удобных настраиваемых фильтров для очистки.



Удаление шумов

Борьба с шумом...

Шум встречается на всех носителях, и избавиться от него нужно практически в любом случае. Удалить шум полностью на готовой сведенной композиции невозможно: вместе с ним обязательно «срежется» и часть полезного звука. Поэтому надо постараться найти золотую середину, чтобы как можно меньше навредить оригиналу. Убрать шум в **Dart XP Pro** достаточно просто. В меню *Restore* имеются все необходимые инструменты для очистки, там же находим и функцию *Noise Print*. Перед тем как ею воспользоваться, нужно выбрать чистый участок записи (между композициями, к примеру) и,

512 МВ памяти и процессор с частотой не ниже 2,5 GHz. Можем порекомендовать только апгрейд вашего ПК.

А можно узнать, будет ли продолжена добрая традиция выставления номеров журнала (статей) на сайт *http://itcpublishing.com/dpk/* аналогично прошлому году?

Александр Игнатенко, вопрос по e-mail

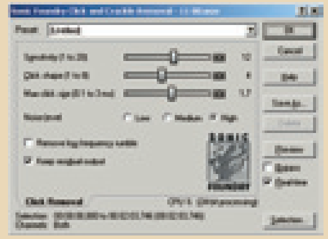
Статьи из журнала «ДПК» все еще находятся на сайте *itc.ua*. Однако режим и механизм теперь несколько отличаются. Поскольку портал ITC.ua – полностью отдельный проект, не привязанный к датам выхода журналов нашего издательства, то статьи на нем размещаются в реальном времени: не все сразу за месяц, а по одной–две в день. Соответственно, большинство материалов из «ДПК» вы по-прежнему можете прочитать на нашем сайте. Но поскольку специального раздела для «ДПК» на itc.ua теперь нет (в Сети публикуются статьи и из других журналов), то и ссылок на *itcpublishing.com/dpk* в дальнейшем не предвидится.

открыв *Noise Print*, проанализировать шум командой *Take*. Сохраним полученный паттерн под новым именем и посмотрим, что нас будет ждать после применения фильтра с помощью кнопок *Play Source* и *Play Result*. Изменяя параметры в группе *Settings*, достигаем желаемого результата и нажимаем *Process*.

А вот как достигнуть подобного с помощью Noise Reduction? В аудиоредакторе откроем его панель из списка плагинов и отметим опции *Capture Noiseprint* и *Automatic capture timeout*. Первая включает режим захвата образца шума, а вторая ограничивает время действия его несколькими секундами. Если в начале записи есть небольшая пауза в несколько секунд, то желательно именно столько и вписать в параметре таймаута.

...и треском

Треск на записях присущ только виниловым пластинкам, и появляется он из-за мелких царапин на поверхности, пыли и статического электричества. Для подавления таких артефактов на оцифрованной записи в Dart XP Pro воспользуемся функцией *DeClick Plus* из того же меню *Restore*. Алгоритм определения подобных амплитудных скачков на записи работает превосходно и практически не требует ручной настройки. В особом случае можно отрегулировать чувствительность алгоритма с помощью параметра *Detection threshold*.


Удаление тресков

Noise Reduction содержит специально для такого случая фильтр с красноречивым названием *Click and Crackle Removal*. Он имеет еще меньше изменяемых параметров, в частности, чувствительность фильтра, предполагаемая длительность щелчков и уровень их шума. Для оригиналов предусмотрена функция «обратного» действия *Keep residual output*, выводящая в результате не очищенный звук, а отфильтрованный треск, который можно после дополнительной обработки вычитать из оригинала.

Финита

Осталась самая малость – записать полученный результат на Audio CD или сжать в формат MP3. Если «кассетный» материал, мягко говоря, не потянет на запись музыкального компакта, то с хорошей пластинки оформить таковой вполне реально. Идущая в комплекте с Dart XP Pro утилита CD-Recorder довольно неудобна, хотя и функциональна, поэтому полученные wav-файлы лучше записать любым специальным рекордером вроде Nero Burning ROM или бесплатного DeepBurner. Полученные с кассет мелодии больше всего соответствуют MP3-формату с небольшим битрейтом 128–192 Kbps, а переконвертировать очищенные wav-файлы в MP3 можно, к примеру, с помощью Easy CD-DA Extractor.

Маленькие советы...

Самый лучший метод очистки виниловой грампластинки состоит в нанесении на ее поверхность клея ПВА, разбавленного водой. Такая смесь проникает во все мельчайшие царапины и углубления пластинки, и после высыхания пыль, содержащаяся в них, снимается вместе с тонким слоем пленки.

Самый простой способ снять статическое электричество с пластинки – протереть ее влажной тряпочкой. Использовать можно только воду, поскольку любые средства, содержащие спирт, испортят носитель.

КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

комп'ютери та комплектуючі



КОМСЕРВІС

ЯКІСТЬ ТА НАДІЙНІСТЬ

тел./факс: (044) 252-68-69, 252-86-66
www.comservice.kiev.ua
e-mail: mail@comservice.kiev.ua



Duron 1.6/KM266A/128/40/52x/sb	235у.о.
Celeron 1.7/ P4m266/256/40/52x/17"	380у.о.
Celeron 2.4/256/40/GF4-64/52x/17"	430у.о.
Athlon 2.2/256/40/GF4-64/52x/17"	415у.о.
Athlon 2.5/512/80/FX-5-128/52x/17"	520у.о.
P4-2.0/256/40/GF4-64mb/52x/17"	480у.о.
P4 -2.8/256/40/GF4-64mb/52x/17"	530у.о.

Будь-яка конфігурація
Гарантія до 3-х років
Доставка безкоштовно
Замовлення по телефону

М Т.Шевченка, вул. Юрківська 12/59
467-51-28, 467-51-34

XANTEN

Акція!
НИЗЬКІ ЦІНИ
НАЙКРАЩІ УМОВИ
Подробиці на сайті
www.xanten.com.ua

м. Київ, Харківське шосе, 144 а, 2 пов.
тел.: (044) 564-5632
e-mail: xanten@ua.fm

КОМП'ЮТЕРИ

КП "СУЧАСНІ ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ"

комп'ютери в повному зборі за ціною комплектуючих
конфігурація на замовлення
а також
МОНІТОРИ, ПРИНТЕРИ, СУПУТНІ ТОВАРИ



Гарантія 3 роки
Доставка безкоштовна
Сервісна допомога
Консультації

Інтернет магазин: www.e-sit-ua.com, сайт: www.sit-ua.com
565-39-61, 565-42-77
SIT trade

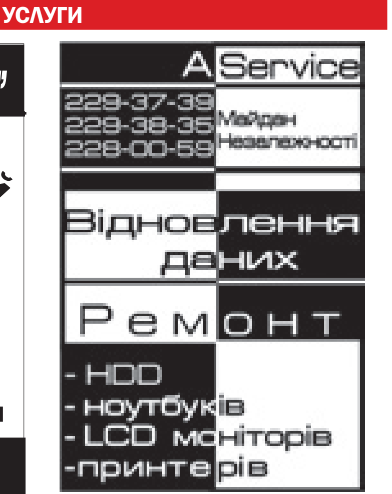
УСЛУГИ

сервісний центр
"Лабораторія Поларіс"



РЕМОНТ
комп`ютерної техніки:
- монітори
- CD-DVD-ROM
- периферія
- блоки живлення





КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ



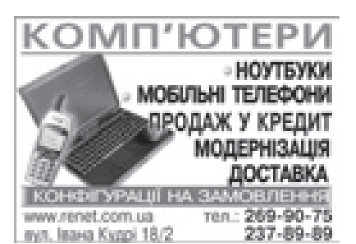


РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Фірма «Калина-Трейдинг»
пропонує за низькими цінами:

пишучі DVD±RW Sony R9 DRU700A до 8,5 GB!!!
а також інших популярних брендів.
CD-RW – Sony, NEC, BenQ, LG
Величезний асортимент чистих CD-R, CD-RW, mini-CDR DVD-R Verbatim, TDK, Samsung, Sky.
Дискети Emtec, Fuji, TDK, Verbatim, Samsung
Відмінні умови для роботи з дилерами!

02103, м. Київ, бульв. Дружби народів, 8а,
тел. (044) 451-4252 (багатокан.),
e-mail: kalina@ukrnet.net http://www.kalina.com.ua





нові в асортименті
HP, Canon та інші
Тел. 201-95-75
e-mail: wincom@svitonline.com



ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ



© Микроэлектронные системы
тел. +38 (05542) 71242, 22441
www.dominoua.com.ua
messoft@cyr.hs.ukrtel.net

www.itc.ua/dpk

РАЗНОЕ



РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
В РАЗДЕЛЕ

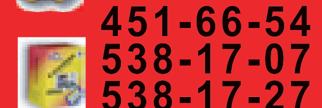


ЗВОНИТЕ: 270-38-90, 249-6357
E-MAIL: ADVERT@ITC.UA

КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

НАЙНИЖЧІ ЦІНИ на комп'ютери комплектуючі та мобільні телефони





268-96-41
451-70-46
451-66-54
538-17-07
538-17-27

кредит
Либідська
www.pulsar-ltd.kiev.ua



Novo Star computers

Лівий берег, м. Київ: вул. Червоноткацька, 18-Б
т./ф. (044) 537 26 05
т. (044) 559 76 28

Правий берег, м. Київ: вул. Жилянська, 97
т. (044) 459 68 29
т. (044) 494 39 30
т/ф (044) 236 89 36

www.novostar.net computers@novostar.net

Надійні комп'ютери для стабільної роботи

Монітори (3 роки гарантії):	
17" LG 710PH FLATRON 1024x768@100Hz	135
17" Samsung 755 DFX, 1024x768@100Hz	144
17" SAMSUNG 795 MB 1024x768@100Hz	152
17" LG Flatron F700P, 1280x1024@85Hz	164
17" Samsung 757 MB max 1920x1440	173
19" LG Flatron F900B, max 2048x1536	235
19" Samsung 959 NF, 1600*1200@87Hz	308
19" MITSUBISHI DiamondPro 930 SB	450
17" TFT LG 1715S	398

Оптичні приводи (гарантія 12-24 міс.)	
CD-ROM 52x ASUS CD-S520 A4	17
DVD-ROM 16x48x ASUS DVD-E616P1	31
CD-RW 52x32x52x ASUS CRW-5232AS	38
CD-RW 52x24x52x Plextor PX-W5224TA	64
CD-RW 52x/32x/52x Plextor Premium/T3	126

Материнські плати (ASUS - 3 роки гарантії):	
MB i845PE FIC VC19E, 533 MHz FSB, LAN	49
MB VIA KT400 ASUS A7V8X-X/Lan, 333 MHz, DDR 333	58
MB VIA KM 400 ASUS A7V8X-MX/Lan, video, DDR 333	59
MB i845GV ASUS P4BP-MX, 533,DDR333,video, LAN	61
MB VIA KT600 ASUS A7V600-X,400 MHz,SATA,RAID,LAN	66
MB i848P ASUS P4P800S, 800 MHz, DDR400, SATA,LAN	78
MB nForce2 Ultra 400 (2 ch.) ASUS A7N8X/LAN, 400 MHz	83
MB i865PE (2 ch.) ASUS P4P800/LAN, SATA, 800 MHz	106
MB i875P (2 ch.) ASUS P4C800, 800 MHz, SATA, LAN	163

Відеокарти (ASUS - 3 роки гарантії):	
Inno3D GF4MX 440 64M DDR(128bit) TV-OUT	46
ASUS A9200SE, Radeon 9200SE 64 MB DDR, TV-OUT	46
Inno3D GF FX 5200,128MB DDR(128bit) TV, DVI	76
ASUS V9520 TD/128, GF FX5200128MB DDR, DVI, TV	88
Inno3D GF4 Ti4200 128MBDDR (128bit) VIVO,DVI	108
Sapphire ATI Radeon 9600 128MB(128bit) DDR DVI-TV	109
ASUS V9560XT TD, GF FX5600XT,128MB DDR,DVI,TV	121
Gainward Ultra/780 GF FX 5600 256MB DDR(128bit) DVI	135
Inno3D GF FX5700, 256MB (128bit) DDR, DVI, TV-OUT	143
Sapphire ATI Radeon 9600XT,256MB (128bit) DDR, DVI	183
Inno3D GF FX 5900 128MB DDR (256bit) TV DVI	271
Sapphire ATI Radeon 9800 XT,256MB(256bit) DDR DVI	465

AMD Duron 1800 MHz/MB VIA KM266 ASUS A7V266-MX/RAM 256 MB DDR /video 32MB& AGP/HDD 40 GB 7200 Samsung/CD-ROM 52x ASUS/FDD/Sound/ LAN/ATX 300W/KB/Mouse/Pad	279
AMD Athlon XP 2000+/MB VIA KM400 ASUS A7V8X-MX/RAM 256 MB DDR 333/video 32MB& AGP/HDD 40 GB 7200 Samsung/CD-ROM 52x ASUS/ FDD/Sound/LAN/ATX 300W/KB/Mouse/Pad	299
Intel Celeron 2400 MHz/MB i845GV ASUS P4BGV-MX/RAM 256 MB DDR 333/video 32 MB/HDD 40 GB 7200 Samsung/CD-ROM 52x32x52x ASUS/FDD/Sound/LAN/ATX 300W/KB/Mouse/Pad	338
AMD Athlon XP 2400+/MB nForce2 Ultra 400 ECS/RAM 256 MB DDR400/video Sparkle GeForce FX5200, 128 MB DDR (128bit) DVI, TV-OUT/HDD 80 GB 7200 Samsung/CD-RW 52x32x52x ASUS/ FDD/Sound/LAN/ATX 300W/KB/Mouse/Pad	412
Intel Pentium 4 2,4 GHz (1MB)/MB i845PE FIC VC19E/RAM 256 MB DDR 333/video Sapphire ATI Radeon 9200 Atlantis 128M DDR (128 bit) DVI, TV-OUT/HDD 80,0 GB 7200/CD-RW 52x32x52x ASUS/FDD/ Sound/LAN/ATX 300W/KB/Mouse/Pad	479
AMD Athlon XP 2800+(FSB 333, Barton)/MB nForce2 Ultra 400(Dual ch.) ASUS A7N8X/RAM 512 MB (2*256) DDR 400/video Inno3D GeForce FX 5700, 256 MB DDR(128bit), TV-OUT, DVI/HDD WD 80GB 7200,8MB CD-RW 52x24x52x Plextor PX-W5224TA/Sound/FDD/LAN/ATX 300W/KB/Mouse/Pad	626
Intel Pentium 4 2.8 GHz (1MB/FSB 800 MHz), HT Technology/MB i865PE(Dual ch.) ASUS P4P800/RAM 512 MB (2*256) DDR 400/video Inno3D GeForce FX 5700, 256 MB DDR (128bit), TV-OUT, DVI/HDD 80 GB WD 7200 Serial ATA, 8 MB/CD-RW 52x32x52x ASUS/ FDD/ Sound/LAN/ATX 300W/KB/Mouse/Pad	711
Intel Pentium 4 3,0 GHz (1MB/FSB 800MHz), HT Technology/MB i875P (Dual ch.) ASUS P4C800/RAM 1024 MB (2*512) DDR 400/video Sapphire ATI Radeon 9600 XT, 256MB DDR (128 bit) DVI, TV-OUT/ HDD 120,0 GB Seagate 7200 Serial ATA, 8 MB/CD-RW 52x24x52x Plextor/FDD/Sound/LAN/ATX 300W/KB/Mouse/Pad	993

... Ваша конфігурація

... і інші найкращі комплектуючі, периферія та оргтехніка за самими досяжними цінами!

Гарантія 24 місяці. Якісне обслуговування. Продаж в кредит. Перший внесок - 10%
Розробляємо конфігурацію кожного ПК індивідуально. Модернізація.

INTERNET

Найкращі тарифи в м. Києві на Dial-Up доступ – ISP "View Net"
тел.: 235-89-20, 459-04-06



Тариф "Погодинний"

Подобовий з 00:00 до 24:00	5.5 грн.
Нічний* з 00:00 до 9:00	27.5 грн.
Бізнес* з 08:00 до 19:00	110 грн.
Домашній* з 18:00 до 9:00 + вихідні дні – цілодобово	55 грн.

* 30 днів з моменту активації

з 02:00 до 06:00 (1 грн.) за годину
з 06:00 до 20:00 (1 грн. 50 коп.) за годину
з 20:00 до 02:00 (2 грн.) за годину

2 ГРН./ГОД. 1 ГРН./ГОД. 1 ГРН. 50 КОП./ГОД.
www.view.net.ua
Інтернет для професіоналів

ціни вказані з урахуванням ПДВ

ЦИФРОВОЕ ФОТО



РАБОТА

ITC PUBLISHING

ЧТО ДАЕТ АВТОРУ СОТРУДНИЧЕСТВО С НАМИ, КРОМЕ ДОСТОЙНОГО ГОНОРАРА?

Издательский дом ITC ПРИГЛАШАЕТ к сотрудничеству авторов, пишуших на следующие темы: мобильная связь, КПК, компьютеры, периферия, программное обеспечение

ВОЗМОЖНОСТИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО РОСТА, ШАНС ПОЛУЧИТЬ ПРЕСТИЖНУЮ РАБОТУ, ИЗВЕСТНОСТЬ В КОМПЬЮТЕРНОМ МИРЕ

mail: edit@itc.ua

1 СЕНТЯБРЯ 1939

Начало Второй мировой войны. Переодетые в польскую форму немецкие солдаты инсценировали нападение на немецкую радиостанцию в Глейвице. Данная провокация и послужила поводом для вторжения в Польшу.
www.kampania.digimer.pl



2 СЕНТЯБРЯ 1987

Вынесен приговор 19-летнему Матиасу Русту, на самолете пересекшему границу СССР и приземлившемуся на Красной площади в Москве. За хулиганский поступок, совершенный на спор, Матиас получил четыре года исправительных работ, но отсидел лишь 18 месяцев. В Германии его встречали как героя.
www.fakel.org/art.php?id=5&art_id=124

3 СЕНТЯБРЯ 1971

Джон Леннон со своей женой Йоко Оно спешно покинул Англию, где против музыканта уже было начато расследование в связи с незаконным хранением наркотиков. Сам он считал причиной преследований свою политическую деятельность. Вернуться на родину Леннону было не суждено.
www.john-lennon.com

7 СЕНТЯБРЯ 1813

Впервые термин «дядя Сэм» применен в отношении к правительству США. Поставщик говядины для американской армии по имени Сэмюэл Уилсон помечал бочонки с товаром своими инициалами «U.S.», что одновременно означало и аббревиатуру от United States.
home.nycap.rr.com/content/unclesam.html

8 СЕНТЯБРЯ 1888

Сыгран первый матч английской футбольной лиги. Создателем лиги по праву считается Уильям МакГрегор, один из членов комитета клуба «Астон Вилла», который составил письмо с предложением создания национальной лиги и разослал его во все ведущие клубы страны.
www.premierleague.com

9 СЕНТЯБРЯ 1965

Через 16 лет после вторжения китайской армии на территорию Тибета это государство становится автономной областью Китая. Борьба за самоопределение Тибета продолжается несмотря на то, что китайское правительство жестоко подавляет культуру и религию этой страны.
www.tibet.ru





12 СЕНТЯБРЯ 1977

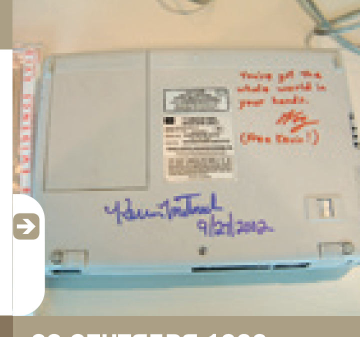
12 сентября 1977 г. в тюрьме Претории в результате перенесенных пыток умер Стивен Бико (р.1947), южноафриканский чернокожий евангелический проповедник, непоколебимый приверженец принципов непротивления злу насилием, один из лидеров борьбы против системы апартеида. Лица, ответственные за смерть Бико, отделались выговором.
www.sahistory.org.za/pages/people/biko,s.htm

13 СЕНТЯБРЯ 1981

Сборная СССР по хоккею под руководством Виктора Тихонова приняла участие в Кубке Канады, на котором собрались все выдающиеся звезды НХЛ. В финальном матче против сборной Канады советские хоккеисты одержали победу с небывалым счетом 8:1.
www.russianhockey.net/ussrcanada81final.htm

16 СЕНТЯБРЯ 1996

В США арестован хакер Кевин Митник, в списке жертв которого числились такие компании, как Sun Microsystems, Novell, Motorola, NASA. Митник проникал во внутренние сети компаний и скачивал их новейшие разработки, оставляя администраторам сообщения-насмешки.
www.bugtraq.ru/library/underground/mitnik.html



20 СЕНТЯБРЯ 1954

На ЭВМ была исполнена первая программа, написанная на языке FORTRAN (FORmula TRANslator – переводчик формул), созданного математиком Джоном Бэкусом. Значительно усовершенствованный Фортран используется до сих пор при решении научных задач.
parallel.ru/tech/tech_dev/fortran.html

21 СЕНТЯБРЯ 1866

Родился Герберт Джордж Уэллс. Карьеру известного писателя («Машина времени», «Война миров», «Человек-невидимка»), вероятно, определил несчастный случай в детстве, когда он сломал обе ноги и вынужден был проводить время дома за чтением книг.
www.gondor.ru/wells/

22 СЕНТЯБРЯ 2000

Состояние Билла Гейтса, главы компании Microsoft, уменьшилось на 22 млрд. долл. из-за падения стоимости акций, но это не помешало ему в очередной, седьмой, раз стать самым богатым человеком США и мира благодаря оставшимся 63 миллиардам.
www.microsoft.com/billgates

23 СЕНТЯБРЯ 1999

В Китае найдена флейта времен неолита, ее возраст – около 9000 лет. Музыкальный инструмент находится в музее под воздухонепроницаемым колпаком, внутри которого поддерживается определенная температура. Интересно, что на этой флейте все еще можно играть.
www.bnl.gov/bnlweb/flutes.html



27 СЕНТЯБРЯ 1960

Начато строительство самой высокой башни в Европе – Останкинской телебашни. Сооружение уникальной конструкции, автором которой являлся инженер Н. Никитин, велось 4 года, задействованы были десятки НИИ и строительных организаций.
jumptower.com/tower_history.html



4 СЕНТЯБРЯ 1970

На выборах в Чили победил социалист Сальвадор Альенде. Правительство Альенде национализировало природные ресурсы, чем вызвало недовольство США и местных предпринимателей. Через три года Альенде погиб во время переворота, возглавляемого начальником генштаба Аугусто Пиночетом.
www.geocities.com/educhile_1970s

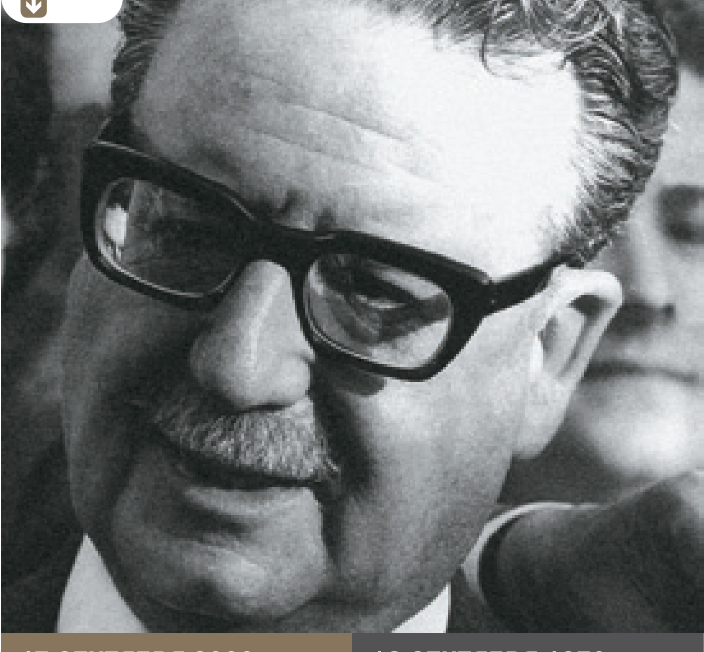
5 СЕНТЯБРЯ 1958

Запрещенный в СССР роман Б. Пастернака «Доктор Живаго» был не без труда вывезен из страны и опубликован в Италии. Впоследствии за этот роман и лирику Пастернаку присудили Нобелевскую премию. В СССР «Доктора Живаго» издали лишь в 1988 г.
www.n-t.ru/nl/lt/pasternak.htm

6 СЕНТЯБРЯ 1976

Старший лейтенант ВВС СССР Виктор Беленко угоняет новейший советский перехватчик «МиГ-25» на территорию Японии и сажает его на гражданском аэродроме Хакодате. Самолет был доставлен на базу ВВС США в 80 км от Токио, где подвергся тщательному изучению.
www.pseudology.org/Abel/belenko_vi.htm





10 СЕНТЯБРЯ 1941

Несколько сенаторов США после показа фильма Ч. Чаплина «Великий диктатор» обвинили режиссера в попытке втянуть страну в войну, а американцы отнеслись к картине довольно прохладно. Британцы же, которых в этот момент бомбили самолеты Люфтваффе, были от фильма в восторге.
www.charliechaplin.com

11 СЕНТЯБРЯ 1862

Родился американский прозаик Уильям Сидни Портер. За растрату банковских денег в 1898 г. он попал в тюрьму, где и начал писать свои произведения под псевдонимом О. Генри. Из тюрьмы он вышел уже довольно известным писателем.
www.online-literature.com/o_henry/

14 СЕНТЯБРЯ 1927

В Ницце трагически погибла знаменитая американская танцовщица Айседора Дункан. Ее задушил собственный шарф, попавший в колесо автомобиля, в котором она ехала. Шарф был сценическим атрибутом танца «Марсельеза», исполняемого Дункан.
esenin.niv.ru/text/text.pl?23

15 СЕНТЯБРЯ 1916

В битве при Сомме впервые в мире были применены танки. Англичане бросили в бой 32 новые машины Mk-1, из которых половина застряла или повредила двигатели, но остальная часть помогла войскам без потерь продвинуться на 5 км в глубь вражеской территории.
ww1.iatp.org.ua/alltank.htm

17 СЕНТЯБРЯ 2000

Мик Джаггер нанял для своего нового альбома известного ритм-энд-блюзового продюсера Родни Джеркинса, работавшего с Бритни Спирс. Эта идея появилась, когда Мик услышал, как его дочь слушает ремикс на известный хит Rolling Stones Satisfaction в исполнении Спирс.
www.mickjagger.com

18 СЕНТЯБРЯ 1970

Так и не завершив работу над новым альбомом, скончался выдающийся музыкант современности Джими Хендрикс. Причиной смерти стала интоксикация барбитуратами (снотворным). Официальное расследование ни к чему не привело.
www.jimihendrixmemorial.com/

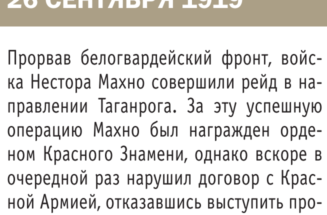
19 СЕНТЯБРЯ 1992

Украинский прыгун с шестом Сергей Бубка установил на соревнованиях в Токио мировой рекорд, взяв высоту 6 м 13 см. Последний за спортивную карьеру рекорд он установил в 1994 г., получив в качестве приза «Феррари» стоимостью 120 тыс. долл.
www.bubka.openua.net/



24 СЕНТЯБРЯ 1989

Папа Иоанн Павел II признал решение суда инквизиции ошибочным и реабилитировал Галилео Галилея, активного приверженца учения Коперника. Сам же Галилей после суда в течение пяти лет постоянно писал письма главе церкви с опровержениями обвинений в безбожии.
space.rin.ru/articles/html/358.html



25 СЕНТЯБРЯ 1789

Вице-адмирал Дерибас (де Рибас) взял турецкую крепость Хаджибей. Впоследствии на месте этой крепости под его руководством началось строительство порта и города Одесса (от древнегреческого «Одессос» – торговый путь).
www.odessaonline.com.ua

26 СЕНТЯБРЯ 1919

Прорвав белогвардейский фронт, войска Нестора Махно совершили рейд в направлении Таганрога. За эту успешную операцию Махно был награжден орденом Красного Знамени, однако вскоре в очередной раз нарушил договор с Красной Армией, отказавшись выступить против поляков.
mahno.ru



28 СЕНТЯБРЯ 1994

Состоялась французская премьера фильма «Леон-киллер», с которого началась американская карьера режиссера Люка Бессона. Это его первая картина на английском языке, она принесла ему много денег и неприязнь европейских критиков.
www.imdb.com/title/tt0110413/

29 СЕНТЯБРЯ 1676

Поставленный в безвыходное положение, П. Дорошенко отказался от украинского гетманства и согласился приехать в лагерь армии Ромодановского и Самойловича, чтобы дать присягу на верность русскому царю. В мае 1677 г. он поселился в Москве.
www.geocities.com/pravyteli/lib/doroszenko_2.html

30 СЕНТЯБРЯ 1659

Робинзон Крузо был выброшен морской волной на необитаемый остров. Прототипом для героя писателя Даниэля Дефо послужил Александр Селкирк, который, обидевшись на капитана своего корабля, сошел по собственной воле на остров Хуан-Фернандес и прожил на нем 4 года.
lib.ru/PRIKL/DEFO/

mtd.nussnet.at/typo/index2.php
Генератор постеров. Введите любой текст и получите стильный плакат

www.cvma.ac.uk
10 тысяч оцифрованных средневековых английских витражей

foia.fbi.gov/famous.htm
В закромах ФБР в свободном доступе имеется досье на многих известных лиц. В их числе Альберт Эйнштейн, Пабло Пикассо, Элвис Пресли, Бертольд Брехт, музыканты «Битлз» и прочие celebrities

Rul.ru
Выкрутасы баранки. Блог для автомобилистов

www.sealiecomputing.com/retrozone
Заела ностальгия по приставочному прошлому? Не беда! Обратите внимание: USB-геймпады для ПК, по внешнему виду неотличимые от устройств для NES, SNES, Megadrive и прочих раритетов

www.pokia.com
Это отнюдь не Nokia, но и здесь телефоны! Гляньте, какие! Настоящие ретрофоны будущего

www.bjghw.gov.cn/forNationalStadium/indexeng.asp
Китайцы проектируют футуристические стадионы

www.pitchforkmedia.com/top/solos
50 худших гитарных соло тысячелетия

Internet-отзвуки предвыборной гонки в США

Еще пару лет назад на блоги и онлайновые дневники смотрели как на еще одну бесполезную забаву скучающих Internet-аддиктов. Однако времена меняются, и современные политтехнологи на полном серьезе задумываются об эффективности использования этих очень своеобразных СМИ в процессе нынешней предвыборной гонки в Соединенных Штатах. В частности, особенно пристальное внимание на них обращают демократы.

Впрочем, и четыре года назад фиксировались единичные случаи их применения. Говард Дин (тоже демократ) хотя и не победил Альберта Гора в споре за то, кто станет кандидатом от «ослов» (напоминаю, что символ демократов – осел, а республиканцев – слон), благодаря услугам блоггеров сумел и увеличить число сторонников, и собрать больше пожертвований.

Теперь же, в день, когда Джон Керри был назван кандидатом в президенты от демократов (28 июля), тридцати пяти блоггерам выдали официальную аккредитацию наравне с представителями традиционных СМИ. По мнению штаба предвыборной кампании Джона Керри, такой шаг



поможет привлечь больше молодежи, обычно не проявляющей серьезной активности во время выборов.

Выдвижение Джона Керри в связке с кандидатом в вице-президенты Джоном Эдвардсом имело весьма приятные последствия для 34-летнего жителя штата Индианаполис Керри Эдвардса. Так уж получилось, что его имя и фамилия как раз совпали с фамилиями кандидатов. Открывая два года назад свой «хомяк», парень не мудрствуя лукаво приобрел для него домен **KerryEdwards.com**.

Как вы догадались, после 28 июля цена на него мгновенно взлетела, и Керри Эдвардс, занимающийся в офлайне не слишком приятной деятельностью так называемого поручителя на полставки, смекнул, что на своем домене он сможет хорошо подзаработать, и сразу выставил его на продажу. В первые же дни стоимость лота поднялась до 150 тыс. долл.

Интересно, как УаНет будет реагировать на нашу предвыборную кампанию?

Скажем «нет!» хамству вообще и Филе персонально

Скандал вокруг пресс-конференции Зайки Бедросовича Лучезарного в Ростове-на-Дону, где сей двухметровый детина без зазрения совести оскорбил женщину, вызвал шквал разнообразных публикаций в огромном количестве СМИ всех видов. О подробностях напоминать не будем, они и так всем отлично известны. Поскольку мы затронули эту тему в Internet-рубрике, обратим ваше внимание на некоторые ресурсы и файлы, имеющие прямое отношение к ней.

Прежде всего, основной форпост противников хамства вообще и того же хамства в исполнении заслуженного артиста Российской Федерации – **www.kirkorov.net**.



Сайт запущен редакционным коллективом одной из крупнейших российских Internet-газет «Дни.Ру» (**www.dni.ru**). Здесь организован сбор подписей читателей, «отказывающих Филиппу Киркорову в праве на хамство и обман публики». На момент подготовки этого материала таких подписантов набралось почти 200 тысяч. К ним присоединяются и представители прессы, объявляющие бойкот Зайке. В списке изданий, поддерживающих акцию, значится более 350 газет, телепрограмм, радиостанций, Internet-ресурсов.

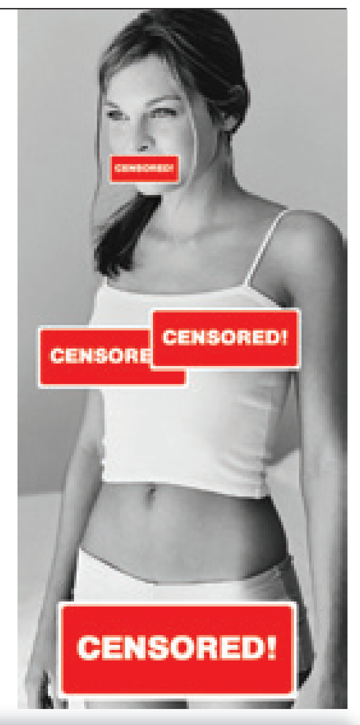
А вот и несколько прелюбопытнейших ссылок по теме:

видеозапись скандальной пресс-конференции
newsa.ru/kirkorov4mb.avi,

фрагмент «фанерного» выступления Фили в Кремле
www.metallbaza.ru/images/myphotos/kirkorov_kremlin.mpg,

ремейки в творчестве Зайки
kirkorov.narod.ru.

Если уж давить, то масштабно!



«Давите мух, рождаемость снижайте, уничтожайте ваших воробьев» – пел в незапамятные времена в послании китайским руководителям Владимир Семенович Высоцкий. Вожди Поднебесной никогда на мелкие акции не разменивались, но вот рождаемость с тех пор так и не уменьшилась.

Видимо поэтому мишенью очередной разрушительной кампании стала масштабная атака на местные порносайты. Китайцы, однако, тоже люди, а этот весьма доходный вид бизнеса процветает и в Чайнанете.

Как сообщает сайт Webplanet.ru, в течение первых десяти дней общенациональной акции по борьбе с виртуальной порнографией, развернутой в КНР после призыва председателя Ху Цзиньтао, объявившего войну «нездоровым явлениям» в Internet, было закрыто 700 порноресурсов. Вождь провел всекитайское селекторное совещание, где потребовал «разгромить» наиболее злостные сайты, а их владельцев подвергнуть суровому наказанию.

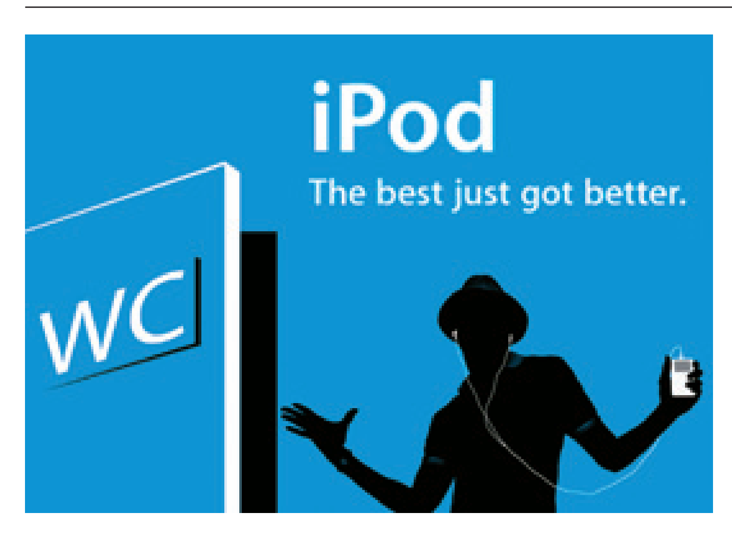
Следуя указаниям высшего руководства страны, полиция активно взялась за выполнение задачи и уже завела 151 уголовное дело, по которым арестовано 224 подозреваемых. Госсовет КНР создал специальную службу мониторинга. Каждый китаец, недовольный сетевой похабщиной, имеет право «настучать» туда на возмутивший его ресурс, и тогда его хозяевам придется несладко. Самое интересное в том, что «стучат» очень интенсивно – служба мониторинга уже получила около 22 тыс. обращений от пользователей Чайнанета. Правда, как сами понимаете, это капля в море по сравнению с общим количеством китайских интернетчиков.

Шанс получить уникальнейший почтовый адрес...

...имеет любой, кто воспользуется услугами сервиса, предлагаемого канадской фирмой Appwalk.com Technologies (**appwalk.com**). Одной из своих задач компания считает поощрение наиболее странных и свежих идей и помощь в их внедрении.

В этом году она запустила в эксплуатацию проект, размещенный по адресу (внимание, он очень длинный): **AbcdefghijklmnopqrstuvwxyzAbcdefghijklmnopqrstuvwxyzAbcdefghijk.com**. Оригиналам, желающим блеснуть супермегаадресом, достаточно зарегистрироваться, а затем шокировать окружающих монструозным почтовым доменом. «За бесплатно» пользователь @abcde....com получает ящик объемом 6 MB, а для его расширения до 25 MB придется раскошелиться на абонентскую плату $1,67 в месяц.

Туалетный гид для владельцев iPod-ов



От зова природы никуда не деться, поэтому новый интерактивный аудиосервис pPod (**www.nykris.com/legacy/template.php?id=64**), доступный владельцам такого модного устройства, как iPod, благодаря усилиям компании Nykris, будем считать вполне разумным и полезным. Недаром даже многоуважаемая Британская радиовещательная корпорация aka BBC опубликовала довольно объемную статью о нем на своем новостном сайте (**http://news.bbc.co.uk/1/hi/magazine/3919973.stm**).

pPod есть не что иное, как интерактивный аудиопутеводитель по лондонским общественным туалетам, в котором содержится текстовая информация о 114 заведениях британской столицы, рассказывающая об их местоположении, часах работы, степени чистоты, выполнения гигиенических требований и т. п. В качестве приятного дополнения можно отметить музыкальное сопровождение из произведений великих композиторов прошлого, например Генделя.

Если вы собираетесь в Лондон в компании с iPod, не забудьте загрузить pPod. А вот и ссылка – **www.pushbuttonsolutions.net/NYKRIS_pPod.zip**.

www.theregister.co.uk/2004/07/23/spam_poetry_compendium/
В спаме тоже есть своя поэзия

www.feelgoodanyway.com/interactive/Alice.swf
Флэш-фильм «Алиса в Стране чудес»

www.bbcmotiongallery.com
Киногалерея BBC. Это круто!

quote.wikipedia.org/wiki/Main_Page
Собрание цитат на множестве языков

www.wristfashion.com
Наручные часы также подвержены веяниям моды. Блог на тему

www.sushilinks.com
Лучшие ссылки на ресурсы, посвященные суши

jill.jazzkeyboard.com/qarticles.html
Чувство юмора по-майкрософтовски

www.aeclectic.net/tarot
Все о картах Таро. Очень стильно

www.bikesagainstbush.com
Велосипеды против Буша

ХОЧУ ВСЕ ЗНАТЬ!

Энциклопедии и справочники в WWW

Александр Птица



Человек, общество, история

Психологический словарь
psi.webzone.ru
Война и мир в терминах и определениях
www.voina-i-mir.ru
Русский биографический словарь
www.rulex.ru
Люди
www.peoples.ru
Antiqua. Энциклопедия древнегреческой мифологии
www.greekoman.ru
История Древнего мира
www.ancient.ru
«Неизвестные герои». Галерея героев ВОВ
www.warheroes.ru
Энциклопедия секса
www.sexopedia.ru

Справочно-энциклопедических сайтов гуманитарной направленности в Рунете довольно много. Их тематика также весьма разнообразна и охватывает такие сферы, как психология, история, политология, социология.

Кроме того, приобрели популярность ресурсы справочно-биографического характера. Среди них мне, например, очень нравится сервер **«Люди»** (*peoples.ru*). Для того чтобы вы оценили его наполнение, достаточно ознакомиться с небольшой цифровой справкой. В настоящее время на сайте имеется информация о 15 315 персонах, 4973 биографий, 13 205 фотографий. По-моему, уже по этому можно судить о масштабах проделанной работы. Не будем забывать и о том, что *peoples.ru* постоянно обновляется, чего не скажешь о некоторых других справочных ресурсах, застывших в своем развитии.

Психологией нынче интересуются очень многие: кто-то любит элементарные, порой полушуточные тесты, кто-то предпочитает самостоятельно осваивать глубины этой науки. И тем и другим должен понравиться **«Психологический словарь»** (*psi.webzone.ru*). Он достаточно удобно организован, материал структурирован по тематике и по алфавиту. Естественно, работает система поиска. По большому счету, сайт представляет собой онлайновую версию справочников «Психология – идея, ученые, труды» и «Психология 2000», изданных ранее на CD-ROM.

Удивительно многообразен контент сайта, посвященного истории Древнего мира (*www.ancient.ru*). Он охватывает цивилизации Африки, Азии, Америки. Представлены цифровые карты и схемы, опубликованы биографии знаменитых людей того времени. Имеются материалы по истории военного искусства. Кроме того, предлагаются новые историологические теории и выдвигаются интересные гипотезы.

02

Универсальные

«Кругосвет»
www.krugosvet.ru
«Мультисловарь-справочник»
glossworld.info
«Мир энциклопедий». Справочная система
www.encyclopedia.ru
Энциклопедический справочник All-in-One
sci.aha.ru/ALL
Брокгаузъ-онлайн
www.rubricon.com/bie_1.asp
Рубрикон
www.rubricon.com
Большая Советская Энциклопедия
encycl.yandex.ru

В качестве отправной точки для путешествия по «энциклопедической» Сети может служить **encyclopedia.ru**. Хотя этот проект в последнее время перестал активно обновляться, на его сервере хранится достаточно много полезной информации о существующих онлайновых энциклопедиях. Издания классифицируются по типу и по теме, каждое сопровождается аннотацией и по возможности отзывами пользователей.

Проект **All-in-One** (*sci.aha.ru/ALL*) содержит информацию по всем отраслям знаний (как числовую, так и фактическую) и по характеру напоминает печатные справочники типа «Альфа и Омега». Любители вычурного дизайна будут разочарованы – оформители сайта исповедуют эстетику минимализма.

Не очень понятно, по какому принципу отбирается материал для публикации в **«Словаре-справочнике»** (*glossworld.info*), однако на сегодняшний день здесь насчитывается около девяноста наименований. Да и тематика самая разнообразная, включена даже такая экзотика, как «Символы семейного счастья», «Словарь рекламистики» или «Экстремальные виды спорта».

Энциклопедию «Кругосвет» (*www.krugosvet.ru*) поддерживает крупнейший Internet-провайдер **«Россия-онлайн»** (*rol.ru*). Создатели этого сайта стараются отслеживать и реалии сегодняшнего дня.

Самый знаменитый энциклопедический бренд дореволюционной России «Брокгауз и Эфрон» представлен в Рунете проектом **«Брокгаузъ-онлайн»** (*www.rubricon.com/bie_1.asp*). Содержит информацию по всем отраслям знаний (около 50 тыс. статей). Основывается на втором издании «Малого энциклопедического словаря» (МЭС) Брокгауза и Эфрона (Т.1–4, 1907–1909), а также на других энциклопедиях и словарях, вышедших до начала XX века.

Под шапкой **«Рубрикон»** (*www.rubricon.com*) объединено несколько десятков популярных энциклопедий, однако, к сожалению, пользоваться ими в полной мере могут только подписчики, оплатившие доступ к необходимым ресурсам.



03

Интересности

Энциклопедия магии и колдовства
aboutmagic.narod.ru
Модный словарь
www.sarafan.ru/san/Ms/FashionVoc
«Имена»
imena.org
Энциклопедия массажа
www.massage.ru
Энциклопедия «Киев»
wek.kiev.ua

В этом разделе мы собрали ссылки на любопытные энциклопедии и справочники, не укладывающиеся по тематике в другие разделы данного обзора.

Авторы «**Энциклопедии магии и колдовства**» (*aboutmagic.narod.ru*) не только предлагают толкования слов и понятий, имеющих отношение к содержанию ее заголовка, но и затрагивают такие темы, как религия вообще, неоязычество и т. п. Информация организована в алфавитном порядке.

Сайт «**Имена**» (*imena.org*) начинался как домашняя страничка автора программы igName. Постепенно он увлекся антропонимикой и решил создать ресурс, в котором бы отражались все ее аспекты – от происхождения имен и фамилий до их лингвистического анализа и мистико-философского смысла.

Как вы сами понимаете, современная мода весьма далека от мистики, но информация о терминах, имеющих хождение в мире одежды и обуви, – вещь познавательная и для определенных кругов пользователей интересная. Им стоит заглянуть в «**Модный словарь**» (*www.sarafan.ru/san/Ms/FashionVoc*).

Энциклопедия, посвященная столице нашей страны (*wek.kiev.ua*), функционирует с 1999 г. За это время накоплен большой объем материала, касающегося географии и топографии, архитектуры, биографий знаменитых киевлян, транспортной системы.

Энциклопедия массажа (*www.massage.ru*) радует посетителей регулярными обновлениями и рассказывает не только о его видах и техниках, но также затрагивает смежные области, например лечебную физкультуру и рефлексотерапию.

04

Информационные технологии

Webopedia
Webopedia.com
Moby Games
mobygames.com
Яндекс: Интернетско-русский разговорник
term.yandex.ru
Виртуальный музей информатики
schools.keldysh.ru/sch444/museum
Виртуальный компьютерный музей
www.computer-museum.ru
Англо-русский словарь сокращений в области информационных технологий
www.mark-itt.ru/Collection/dict_abbr/a.html

Все пользователи Всемирной Сети в той или иной степени имеют отношение к высоким технологиям, а следовательно, справочно-информационный материал на эту тему представляет для них интерес, и немалый.

Хотя наш обзор в основном ориентирован на русскоязычные ресурсы, мы не можем пройти мимо уникальной «**Вебопедии**» (*webopedia.com*). Безусловно, это лучший онлайновый словарь по компьютерной и Internet-терминологии. На главную страницу вынесены 15 самых популярных запросов, перечень новых поступлений, «термин дня».

Россияне из Яндекса назвали свой толковый словарь Internet-терминологии довольно игриво – «**Интернетско-русский разговорник**» (*term.yandex.ru*), но это нисколько не снижает его практической ценности.

Среди наших читателей немало поклонников компьютерных игр. Как нам кажется, наиболее серьезным справочным ресурсом по этой теме является **Moby Games** (*www.mobygames.com*) – незаменимый помощник авторов игровых обзоров «ДПК» при написании мини-биографий команд разработчиков рецензируемых игр.

Создатели экспозиции «**Виртуального компьютерного музея**» (*www.computer-museum.ru*), открытой еще в 1997 г. и пополняющейся по сегодняшний день, поставили перед собой цель «собрать, систематизировать и обнародовать банк данных, связанный с происхождением и развитием вычислительной техники».

05

Кино, театр, музыка

Internet Movie Database
imdb.com
Allmusic.com
allmusic.com
Рок-энциклопедия
www.rubricon.com/rock_1.asp
Гитаристы и композиторы. Биографический словарь
abc-guitar.narod.ru
Маленькая балетная энциклопедия
ballet.classical.ru

В разделе о зрелищах и отдохновениии для души сам Бог велел начать с **Internet Movie Database** (*imdb.com*). Этим потрясающим справочником ваш покорный слуга пользуется ежедневно, ибо интересуется миром кино. Легче сказать, чего нет в этой базе, поскольку перечислить все, что имеется, просто невозможно. Настоятельно рекомендуем всем киноманам взять IMDB на вооружение.

Не меньше похвал я бы отпустил в адрес *allmusic.com*. Как следует из названия, его посетителям на блюдечке с голубой каемочкой выдается «все о музыке». Недавно сайт пережил тотальный редизайн, после чего стал намного краше. Добавим, что в материалах сайта охвачены не только современные жанры, направления и течения (рок, поп, кантри и пр.), но и академическая, так сказать, «серьезная» музыка.

Общество «Друзья Большого Балета» соорудило «**Маленькую балетную энциклопедию**» (*ballet.classical.ru*), в которой нашли свое место статьи об известных спектаклях, а также о личностях, внесших неоценимый вклад в этот вид сценического искусства.

Иллюстрированный биографический энциклопедический словарь «**Гитаристы и композиторы**» (*abc-guitar.narod.ru*) отражает музыкальные пристрастия своего составителя Сергея Тавровского, но от этого он не становится менее интересным. Мне, к примеру, очень нравится, что здесь мирно соседствуют гений испанской гитары Андрес Сеговия и отец босановы Антонио Карлос Жобим, Петр Ильич Чайковский и Джимми Хендрикс.

06

Хобби и быт

Нумизматика в лицах
people.coins.ru
Энциклопедия комнатных растений
www.lapshin.org/club/plants.htm
Справочники для нумизмата
www.coins.ru/numizm
Словарь для решения кроссвордов
www.eugeny.com/web/words
Энциклопедия полезных идей
www.goodidea.ru

Не только банкиры коллекционируют деньги. Есть также определенное количество народа, обуреваемого страстью к дензнакам, уже не имеющим хождения. Имя им – нумизматы. Как и в любом деле, углубленные занятия требуют дополнительной информации, подобной той, например, что размещена на сайте «**Справочники для нумизмата**» (*www.coins.ru/numizm*). Здесь можно порыться в толковом словаре, ознакомиться с занимательными фактами, выяснить, что означают имена и названия монет.

Уверен, нумизматикой интересуется куда меньше людей, чем тот легион, который не прочь несколько минут досуга посвятить разгадыванию кроссворда. Для них составлен специальный словарик (*www.eugeny.com/web/words*), в котором реализованы как просмотр по темам, так и поиск по ключевым словам.

В «**Энциклопедии комнатных растений**» (*www.lapshin.org/club/plants.htm*) в алфавитном порядке систематизированы статьи о различных видах флоры, культивируемой в наших жилищах, а также содержатся матерaлы по уходу за ней.

«**Энциклопедия полезных идей**» (*www.goodidea.ru*) привлекает своей всесторонностью. Это действительно кладезь советов из жизни, которые добавляются в базу самими пользователями. В день моего последнего посещения этого ресурса наиболее запомнившимися «новинками» были способы «успокаивания мест, покусанных комарами» и методы выбора спелой дыни.



Техника

Энциклопедия «Космонавтика»
www.cosmoworld.ru/spaceencyclopedia
«Арсенал». Энциклопедия военной техники
topgun.rin.ru
«Авиация от А до Z». Энциклопедия мировой авиации
www.cofe.ru/Avia
Военно-морской флот
battleships.spb.ru

Статьи в **энциклопедии по космонавтике** (*www.cosmoworld.ru/spaceencyclopedia*), составленной А. Железняковым, организованы по систематическому принципу. Нетрудно догадаться, что речь идет об этапах освоения космоса, биографиях космонавтов, ученых и конструкторов, технических сведениях о ракетно-космических системах и т. п.

В закромах «**Арсенала**» (*topgun.rin.ru*) хранится подробная информация о техническом оснащении всех видов вооруженных сил (авиация, морские, сухопутные войска), национальных армиях, также здесь можно найти обзорные статьи, касающиеся истории и законодательства.

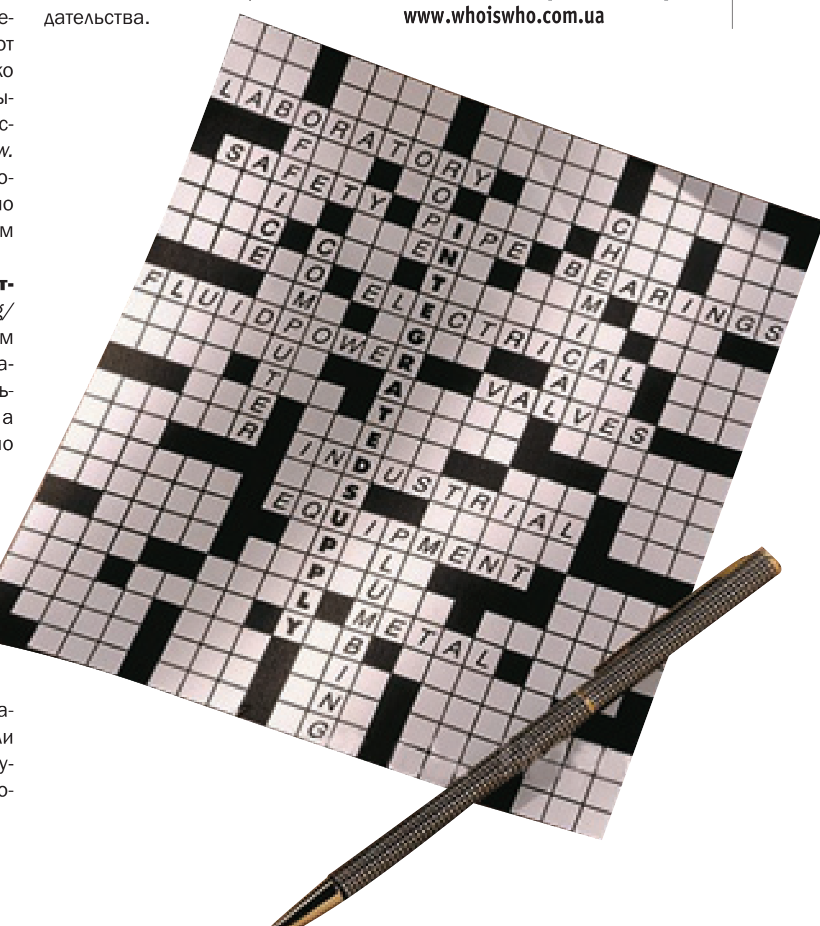
Несколько удивляет имя домена (*cofe.ru*), на котором разместилась энциклопедия «**Авиация от А до Z**» (*www.cofe.ru/Avia*). Описания летательных аппаратов сопровождаются здесь фотографиями и техническими характеристиками. Предусмотрена возможность поиска.

О военных кораблях, бороздивших просторы больших и малых водоемов в конце XIX – начале XX в., идет речь на питерском сайте «**Военно-морской флот**» (*battleships.spb.ru*).



Полезные справки

Мир карт
www.mirkart.ru
Киевгорсправка
www.gorspravka.kiev.ua
World Time Server
www.worldtimeserver.com
Decoder.ru. Система перевода единиц измерения
www.decoder.ru
Железнодорожные расписания
www.poezda.net
Универсальный конвертер валюты
www.xe.net/ucc
Телепрограммы
tv.kulichki.com
Хто є хто? Офіційна Україна
www.whoiswho.com.ua





Многие еще помнят, какой непрезентабельный вид имели киоски «Киевгорсправки» в советские времена (я уже не говорю о качестве предоставляемых ими сервисов). Современное онлайновое представительство **справочной службы столицы Украины** (*www.gorspravka.kiev.ua*) выглядит достаточно внушительно, да и отстутствием содержательного наполнения не страдает.

В течение первых дней августа, когда готовился этот обзор, погода не радовала киевлян и жителей других регионов Украины – дожди, грозы, штормы. В таких случаях следует уповать на Господа и почаще заглядывать на сайты с метеопрогнозами. Их в Сети более чем достаточно. У автора самое доверительное отношение вызывают сведения, предоставляемые на *weather.yahoo.com*, – именно эти прогнозы в моей практике сбывались чаще других.

Признайтесь, что и у вас не раз возникали ситуации, когда нужно было срочно перевести футы или ярды в метрическую систему, выяснить, сколько же градусов Цельсия соответствуют 451 по Фаренгейту или оценить плечи размером в косую сажень. Извольте! Инструментарий сайта «**Декодер**» (*www.decoder.ru*) сделает все за вас, причем очень быстро.

Прежде справочники формата «Who is who?» были исключительно атрибутом загнивающего капитализма. Теперь же сборники персоналий имеют хождение и у нас. Мало ли когда и кому может потребоваться открытая информация о людях, «сидящих» во властных структурах. Она находится на сайте «**Хто є хто. Офіційна Україна**» (*www.whoiswho.com.ua*) и содержит справки о 8 тыс. должностных лиц нашей страны.

09 Изобразительное искусство и литература

Булгаковская энциклопедия
www.bulgakov.ru
Арда-на-Куличках
www.kulichki.com/tolkien
«Арт-азбука». Словарь современного искусства
www.gif.ru/azbuka
Каталог сайтов музеев и галерей
www.arthistory.ru/museum.htm
В. Высоцкий
www.kulichki.com/vv

В свете обращения мастеров телесериального жанра к литературному наследию Михаила Афанасьевича Булгакова (о съемках «Мастера и Маргариты» Владимиром Бортко сейчас не пишут только ленивые) предполагаю, что в ближайшее время произойдет очередной всплеск интереса к личности и творчеству писателя. А значит, народ непременно побежит изучать «**Булгаковскую энциклопедию**» (*www.bulgakov.ru*)

Какой бы приевшейся ни была тема Средиземья, Кольца Всевластья и их создателя – почтенного оксфордского профессора, не преминем напомнить о существовании одного из старейших в Рунете толкиеноведческого ресурса «**Арда-на-Куличках**» (*www.kulichki.com/tolkien*). Не сомневайтесь, там интересно!

На «Куличках» обитает и настоящая энциклопедия творчества Владимира Семеновича Высоцкого (*www.kulichki.com/vv*).

«**Арт-азбука**» (*azbuka.gif.ru*), нашедшая пристанище на серверах сетевого культуроведческого холдинга известного галериста Марата Гельмана, является обязательным чтивом для интересующихся современным искусством. Действительно, такие модные понятия, как «инсталляция» или «пофигизм», требуют осмысления. Кстати, заведует этим ресурсом небезызвестный в определенных кругах Макс Фрай.

10 Природа

Живые существа
livingthings.narod.ru
Российский астрономический портал
www.astrolab.ru
«Грибы России»
www.nptus.ru/~diamond/mushrooms/book.htm
Астрономия XXI века
www.astroweb.ru

В апреле 2004 г. исполнилось четыре года с момента запуска проекта «**Живые существа**» (*livingthings.narod.ru*). Эта иллюстрированная энциклопедия содержит массу информации о множестве созданий, населяющих нашу планету. Посетители сайта имеют шанс не только полюбоваться портретами представителей земной фауны, но и послушать голоса некоторых из них.

После чернобыльского 1986 г. меня как-то не тянет в леса, окружающие нашу столицу, но нужно сказать, что грибников и сегодня предостаточно. Им в хозяйстве может пригодиться иллюстрированная **мини-энциклопедия «Грибы России»** (*www.nptus.ru/~diamond/mushrooms/book.htm*) со справками о более чем двух сотнях их видов.

Сайты «**Астрономия XXI века**» (*www.astroweb.ru*) и «**Российский астрономический портал**» (*www.astrolab.ru*), как следует из их названий, имеют сходную тематическую направленность. На наш взгляд, строители «астролаба» чуть больше думали о комфортности посетителей и организовали навигацию по своему ресурсу грамотнее, чем коллеги-конкуренты.



ИГРОТЕКА

НАШИ ПРАВИЛА

1. Мы оцениваем только законченные игры
Мы никогда не пишем обзоры на основании альфа- и бета-версий игры – рассматриваются только законченные проекты.

2. Мы всегда говорим то, что думаем
Никто из разработчиков и издателей игр не может повлиять на наше мнение о продукте. Мы не поддаемся ни уговорам, ни давлению и всегда пишем только то, что думаем.

3. Мы подбираем игры по жанрам для обозревателей
Все редакторы и авторы «ДПК» отлично разбираются в компьютерных играх различных жанров. Тем не менее мы выбираем авторов обзоров, исходя из их предпочтений и опыта именно в данном жанре.

4. Мы оцениваем только интересные игры
Если игровой продукт не попал на страницы «ДПК», значит, он вообще не заслуживает внимания либо относится к жанрам спортивных симуляторов (кроме футбола) или экономических менеджеров.

5. Мы слушаем вас
Мы всегда правы, но в некоторых случаях мы правы меньше, чем другие. Если вы не согласны с нашими оценками и мнениями, добро пожаловать на форум *www.itc.ua/forums*. Поспорим, пообщаемся.

ТЕСТОВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Мы не даем сведений о минимальной и оптимальной конфигурации, необходимой для нормальной работы игры. Тем не менее, когда речь идет о слишком завышенных системных требованиях продукта, мы отмечаем данный факт.

Наши стандартные тестовые системы оборудованы процессором Athlon 2500+ или сходным с ним по производительности Intel Pentium 4, 512 MB RAM, видеокартами классов от GeForce4 4200 до Radeon 9600 со 128 MB памяти. Остальные параметры не критичны для быстродействия.

Когда речь идет о компьютерах среднего уровня, имеются в виду именно наши тестовые системы.

НАШИ ОЦЕНКИ

★★★★★ (1 из 5)
Отвратительная игра. Не покупайте ни под каким видом.

★★★★★ (2 из 5)
Неинтересная игра с массой ошибок и недоработок. Воздержитесь от покупки.

★★★★★ (3 из 5)
Крепкий середнячок. Звезд с неба не хватает, но поклонники жанра могут найти в ней некоторые любопытные моменты. Играть можно, если нет более интересных продуктов.

★★★★★ (4 из 5)
Хорошая игра, удовлетворяющая всем канонам жанра, с интересным геймплеем. По возможности ознакомьтесь с этим продуктом.

★★★★★ (5 из 5)
Великолепная игра, все элементы которой сделаны отлично. Ни в коем случае не пропустите этот проект.



Игровой шедевр. Лучший в своем жанре проект за последнее время. Претендент на «Игровой Оскар» по итогам года.

КОЛОНКА РЕДАКТОРА

Как единственный редактор «ДПК», не зараженный вирусом DOOM-мании, я хотел бы обратить ваше внимание и на другие проекты, вышедшие этим летом. Я, конечно, понимаю, что DOOM 3 затмил собой все на свете, но, поверьте, в этом номере более чем достаточно отличных игр.

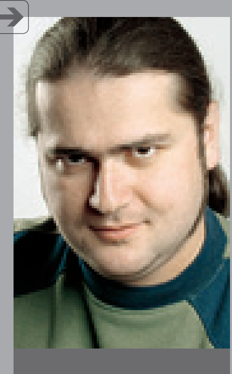
Во-первых, три проекта made in Ukraine – «Вий», «Шерлок Холмс» и «В тылу врага». Особенно надо выделить последнюю игру. Мы, конечно, заранее знали, что у Best Way получится отличная стратегия, но чтобы настолько... Под названием Soldiers: Heroes of World War II она пробралась на верхние строчки игрового чарта Великобритании, уступив только футбольному менеджеру и The Sims. По сути, это третья игра из СНГ после «Казаков» и «Ил-2», которая достигла такого успеха.

Во-вторых, я хотел бы обратить ваше внимание на окончание материала о shareware-играх, если вы по каким-то причинам пропустили первую часть в прошлом номере. В нем упомянуто множество проектов, достойных самого пристального изучения, обладающих просто гипнотическим, завораживающим геймплеем. Zuma, Ricochet: Lost World, Tetris 4000, Mahjong Towers II. Попробуйте, гарантирую – не пожалеете.

Ну и в завершение я хотел бы извиниться перед компанией Nadeo, авторами великолепной гоночной аркады Trackmania. Мы пропустили выход этой игры и не уделили ей должного внимания, ограничившись лишь короткой заметкой в подрубрике «Локализации». Спешим исправиться: Trackmania – лучшая в своем жанре игра и один из лучших проектов, вышедших в 2004 году. Кстати, и продолжение не за горами.

Олег Данилов, danil@itc.ua

НАША КОМАНДА

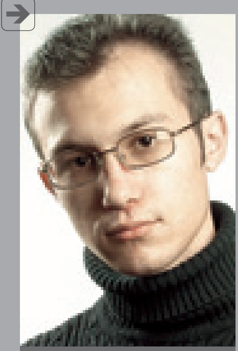


СЕРГЕЙ ГАЛЁНКИН

Приоритетные жанры – стратегии, online-игры

Сергей вслед за большей частью редакции поддался DOOM-мании. Правда, в начале лета как истинный стратег он всерьез подошел к изучению модификаций любимой Civilization III. Но окончание отпускного сезона прошло для него под знаком id Software.

Игра месяца
DOOM 3

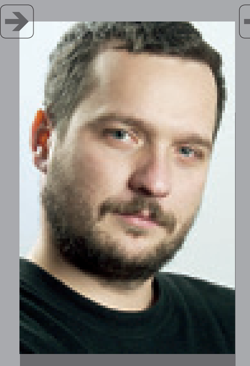


ЯНОШ ГРИЩЕНКО

Приоритетные жанры – тактические action, автосимуляторы

Летним фаворитом Яноша, даже несмотря на выход DOOM 3, стала украинская стратегия «В тылу врага», хотя и пресловутый шутер id Software не прошел мимо его внимания. Но мечтает Янош о выходе дополнения к «В тылу врага», которое, кстати, уже в разработке.

Игра месяца
«В тылу врага»

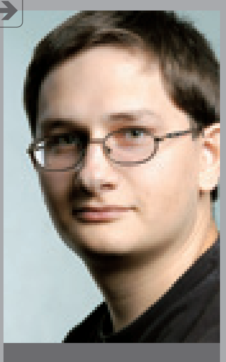


ОЛЕГ ДАНИЛОВ

Приоритетные жанры – RPG, микс

Главный редактор в очередной раз поддался обаянию зеленоглазой девушки и прошел вслед за Джейд-Шони все перипетии борьбы с Думц. Два раза подряд – сначала самостоятельно, затем в компании своей дочери. Кроме того, много времени он уделил Trackmania, Zuma и Ricochet: Lost World.

Игра месяца
«За гранью добра и зла» (русская версия)

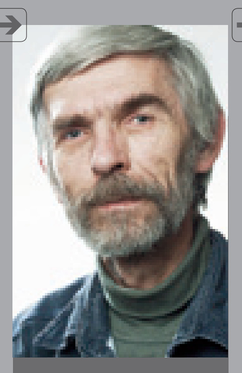


МАКСИМ КАПИНУС

Приоритетные жанры – стратегии, action

В команде «ДПК» замена. Вместо вернувшегося на вольные хлеба одесского агента Грао на поле выходит Максим Капинус, больше известный завсегдатаям форумов ITC Online как Maxud. Хотя статей об играх в текущем «ДПК» у Максима нет, все лето он напряженно играл. Слава Богу, не в DOOM 3.

Игра месяца
«В тылу врага»



АЛЕКСАНДР ПТИЦА

Приоритетные жанры – адвентюры, микс

Из-за того что коварный главред не поделился с Алексом диском с Trackmania, г-н Птица вынужден был, как и все остальные редакторы, осваивать необычный для себя квест – DOOM 3. Хотя и классических адвентюр, рассмотренных Алексом, в этом номере более чем достаточно.

Игра месяца
DOOM 3



СЕРГЕЙ СВЕТЛИЧНЫЙ

Приоритетные жанры – action, консольные игры

Лето прошло для Сергея под знаком horror-игр и action. Причем как на консольном фронте, так и на PC. Но, конечно же, как любой игрок старой закалки, особое внимание он уделил очередной инкарнации классической игры id Software. И остался в целом доволен результатом.

Игра месяца
DOOM 3

Ожидание игры лучше самой игры

ИНДУСТРИЯ



hype [haip]

1. *сущ.; неодобр.* активная реклама, пускание пыли в глаза; очковтирательство.

2. *гл.; неодобр.* крикливо рекламировать; превозносить, расхваливать.

He's been hyped again – его снова накололи.

Don't hype the thing to death – ты так всех заколебаешь этой рекламой, что у тебя никто покупать не будет.

ABBYY Lingvo

Познакомьтесь с новым термином, пришедшим к нам из английского языка. Стоит добавить только, что жаргонное hype означает дозу наркотического вещества. Очень точное определение для того, что сейчас происходит с ожидаемыми играми.

Еще невыпущенный проект входит в стадию хайпа, когда его поклонники по всему миру начинают обсуждать необъявленные детали разработки и выдвигать различные предположения насчет игрового процесса, графики и сюжета. Это вполне нормальное явление, человеку свойственно строить догадки при отсутствии достоверной информации. Обычно на таком этапе каждое неосторожное слово любого человека, хоть каким-то образом причастного к созданию игры (от ведущего дизайнера до уборщика), воспринимается как истина в последней инстанции. Скажем, стоит кому-то из разработчиков ляпнуть в своем ЖЖ о том, что компания подумывает над возможным введением нового персонажа, как восторженные поклонники тут же отливают его слова в золоте и вешают на стенку в прихожей. Пусть теперь эти проклятые игроделы попробуют не сдержать своего обещания! Слова «подумывает» и «возможным» как-то теряются в процессе увековечивания, и уже все игроки, не знакомые с первоисточником, начинают считать нового героя данностью, заложенной в сюжет.

Свою лепту в хайп вносят и наши коллеги-журналисты. Вы полагаете, что пресс-релизы компаний полны вранья и преувеличений? Почитайте превью ожидаемой игры на каком-нибудь сайте. Все дело в необходимости литературно приукрашивать сухой текст и, скажем честно, в склонности преувеличивать некоторые факты. Живой пример: разработчик А анонсировал игру Б в жанре «постапокалиптической RPG с изометрическим видом». Журналист В по этому поводу пишет: «Компания А со своей революционной разработкой Б обещает порвать Fallout, как тузик пахнущую парным молоком тряпку, и установить новый стандарт в жанре ролевых игр». Думаете, бред? Нет, выдержка из одного российского игрового журнала. И пусть игроделы даже не намеревались соревноваться с Fallout – это уже неважно. Все читатели издания теперь ожидают их проект как второе пришествие и будут крайне разочарованы, если игра Б окажется хоть на капельку хуже того самого Fallout.

Поклонникам и прессе в нелегком деле построения концепции «идеальной, но несуществующей игры» по мере своих сил помогают и PR-менеджеры, которые трудятся на благо разработчика или, чаще, издателя. В их обязанности обычно входит общение с фанатами и прессой по всем вопросам, связанным с проектом. Однако в пиарщики идут, как правило, не программисты или гейм-дизайнеры, а журналисты тех самых игровых изданий. Незнакомые со спецификой деятельности разработчиков и иногда даже не утруждающие себя консультациями с руководителем проекта. В результате это приводит к появлению у геймеров ложного представления о грядущей игре. Спросил такого пиар-

Открыт сезон охоты. На людей и на игры

ИГРЫ И ОБЩЕСТВО



В обзоре игры Manhunt (в переводе «Охота на человека»), опубликованном в нашем журнале несколько месяцев назад, Янош Грищенко заметил, что GTA: Vice City (от того же производителя, шотландской команды Rockstar North) по сравнению с ней смотрится как мелкий хулиган против закоренелого рецидивиста. Да уж, актов насилия, исполняемых с особым цинизмом, в ней хоть отбавляй. Этот продукт прямо-таки просится, чтобы постоянные и непримиримые борцы за «чистоту рядов» компьютерных игр размахивали им как одним из самых главных аргументов в стремлении «запретить», «искоренить» и прочая и прочая.

Вскоре сыскался и повод. Примерно через три месяца после поступления игры в продажу в одном из парков британского города Лестера случилась истинная трагедия. 17-летний парень по имени Уоррен Леблан нанес несколько ударов молотком 14-летнему Стефану Пакира, а затем пырнул его ножом. Результат – летальный исход для жертвы и пожизненное заключение для убийцы. По словам родителей Стефана, Уоррен был просто одержим игрой Manhunt.

И понеслось. Британская желтая пресса застрелила сенсационными аршинными заголовками типа «PlayStation несет смерть» на первой странице известного таблоида Daily Mail.

Сергей Галёнкин

щика на форуме рядовой почитатель: «Кто, как вы полагаете, главный конкурент вашего проекта Х?», а тот возьми и ответь: «Давно ожидаемый DOOM, скажем, 4». Понятное дело, что на следующий день все сайты будут пестреть сообщениями типа: «Наш ответ DOOM 4» и «Увидев Х, Кармак повесится».

Но это еще не самое страшное, что может произойти с ожиданиями.

Еще одно новое слово «оверхайп» (overhype) означает примерно то же, что вы прочитали выше, но возведенное в превосходную степень. В случае с особенно интересующими широкую публику проектами одни игроки начинают принимать за чистую монету домыслы других игроков. Скажем, на форуме той самой игры Б появляется сообщение от поклонника: «А будет ли в вашем проекте возможность вести переговоры с монстрами и обращать на свою сторону врагов?» Если разработчики не поторопятся опровергнуть это предположение, почитатели сочтут внесение такой «фишки» делом решенным.

В результате сама игра и представление поклонников о ней начинают существовать независимо друг от друга: команда гейм-дизайнеров и программистов делает одно, а игроки ожидают получить нечто совершенно иное. За примерами далеко ходить не надо: свежий DOOM 3 создавался как «спинномозговой» шутер старой закалки, но многие геймеры почему-то надеялись получить ниспровергателя устоев и основателя новой школы FPS. И разумеется, оказались обмануты в своих лучших чувствах.

Вывод, полагаю, вполне очевиден: прежде чем ожидать чего-то особенного от любого проекта, сначала ознакомьтесь с тем, что говорят о нем сами создатели. Помогает, знаете ли, избежать разочарований.

Александр Птица

На следующий день та же газета продолжила тему в публикации «Запретить эти зловещие игры!». В таком же духе выступили некоторые другие печатные и электронные СМИ. На все лады обсасывалась информация о том, что якобы в спальне убийцы была найдена копия игры Manhunt. А значит, все беды произошли именно из-за нее.

Владельцы некоторых розничных магазинов, торгующие видеоиграми, сняли «виновника торжества» с витрин. Другие же оставили и тем самым нисколько не прогадали. Играющий народ двинулся скупать Manhunt, благодаря чему игра вернулась в списки бестселлеров.

В начале августа в этой леденящей кровь истории случился новый неожиданный поворот. Органы правопорядка, ведущие расследование, сообщили, что копия Manhunt была найдена вовсе не у убийцы, а... в комнате жертвы. Так что иск родителей несчастного Стефана к компаниям Sony и Rockstar, возможно, и не будет удовлетворен судом.

Как бы ни завершилась эта печальная история, не будем забывать, что насилие в реальной жизни – это самое большое зло. А истинные причины трагических инцидентов лежат не в увлеченности книгами, фильмами или играми определенного рода, а несколько в другом.

Кто кого покупает?

Александр Птица



Приобретение одних компаний другими – дело привычное в любом бизнесе, не только в индустрии компьютерных и видеоигр. Однако когда ходят слухи о возможных сделках и в них мелькают названия крупнейших и известнейших фирм, интерес публики, конечно же, повышается.

Для затравки подкинем вам для размышлений тему об интересе самого Билла Гейтса. Как вы думаете, к чему, а точнее, к какой компании? Только не падайте в обморок. Дядюшка Билл страсть как хочет присовокупить к своей империи еще и... Nintendo. Немецкий журнал Wirtschafts Woche процитировал слова, произнесенные основателем Microsoft на одной из их конференций. Вот этот текст: «Если позвонит Хироши Ямаучи, то я попрошу, чтоб его немедленно соединили со мной». Ямаучи –бывший президент Nintendo, и по сей день имеющий немаленький пакет акций японского игрового гиганта. Слова Гейтса немецкое издание трактовало как готовность Microsoft сделать немедленное предложение Nintendo, ежели та выразит готовность «продаться».

Но судя по всему, в ближайшее время Билли так и не удастся реализовать свою задумку. Это совершенно однозначно следует из слов вице-президента по маркетингу американского подразделения Nintendo Перрина Каплана. Цитирую: «Это была бы отличная инвестиция. Вообще говоря, мы очень успешная компания. Но есть и плохие новости для мистера Гейтса. Мы попросту не продаемся».

Из реальных сделок купли-продажи за последнее время всеобщее внимание привлекло приобретение компании Criterion «голиафом» игрового мира, издателем № 1 на рынке, всемогущей Electronic Arts за не такую уж большую сумму – 48 млн. долл. Не будем забывать о том, что Criterion – это не только серия великолепных гонок Burnout, но и инструментарий для разработчиков RenderWare, на базе которого созданы уже сотни игр. Так что главная акула игрового бизнеса должна быть довольна обновкой.

Но одним Criterion сегодняшние аппетиты EA не ограничиваются. Наряду с еще несколькими компаниями из первого эшелона Electronic Arts называется в числе возможных претендентов на покупку двух известнейших британских издателей.

Объектами торгов стали Eidos и Codemasters. Оба они относятся к элите Бритсофта. Ветеран игростроительства Codemasters, ведущая отсчет своей истории с 1986 г., на Островах имеет просто культовый статус. Немалый вес в индустрии и у Eidos, породившей самую известную секс-бомбу игрового мира – Лару Крофт.

Согласно циркулировавшей в начале августа в Сети информации Eidos вела предварительные переговоры с некоторыми компаниями (чьи названия в официальных заявлениях не разглашались) по поводу «возможных деловых комбинаций». Пройдохи, умеющие нарыть скрытую от посторонних глаз информацию, сыскались и в этом случае, и по Internet полетели сведения о том, что самые серьезные намерения в отношении Eidos имеет небезызвестная французская Ubisoft, готовая выложить около 215 млн. фунтов стерлингов. Среди других претендентов на «руку и сердце» Лары Крофт называют Electronic Arts и Atari.

Охоту на «Мастеров кода», по слухам, начали все те же Ubisoft и Electronic Arts и примкнувшая к ним THQ. Несколько дней все были в полной уверенности, что переговоры Codemasters и Ubisoft находятся уже на финальной стадии, но тут последовало громкое заявление старшей пресс-персоны «Кодиков» Макса Эверингхема: «Да, наша компания привлекает большое внимание других сторон. Но сегодня она не продается. Это относится и к слухам о нашей сделке с Ubisoft».

Будем ждать дальнейшего развития событий. Иногда и слухи оправдываются.



ДАТЫ ВЫХОДА ИГР НА СЕНТЯБРЬ

Driv3r (PC) 1 сентября 2004

Full Spectrum Warrior (PC) 1 сентября 2004

Gradius V (PS2) 1 сентября 2004

NARC (PS2) 2 сентября 2004

ShellShock: Nam '67 (PC) 3 сентября 2004

The Sims 2 (PC) 5 сентября 2004

Burnout 3: Takedown (PS2) 10 сентября 2004

Combat Elite: WWII Paratroopers (PS2) 11 сентября 2004

Rome: Total War (PC) 21 сентября 2004

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude (PC) 21 сентября 2004

Star Wars: Battlefront (PC) 21 сентября 2004

Zoo Tycoon 2 (PC) 21 сентября 2004

Combat Flight Simulator 4 (PC) 21 сентября 2004

Crash Bandicoot: Unlimited (PS2) 22 сентября 2004

«Казаки 2» (PC) 26 сентября 2004

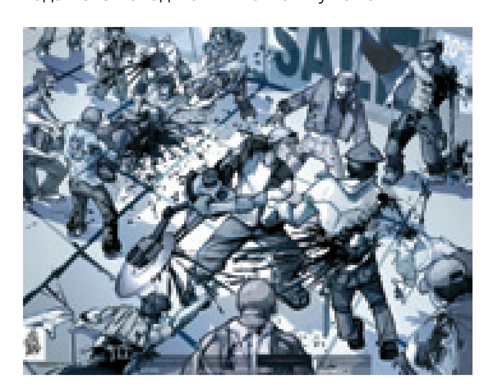
Джордж Ромеро взялся за игры

Для начала напомним самым маленьким нашим читателям, кто такой этот самый Джордж (не путать с Джоном). В отличие от однофамильца, прославившегося игрой Daikatana, наш Ромеро стал знаменитым, сделав несколько фильмов ужасов о зомби. «Ночь мертвецов», «Рассвет мертвецов» (недавно в кинотеатрах с успехом прошел его ремейк) и «День мертвецов». Фактически Джордж Ромеро основал жанр «зомби-хорроров», и потому все любители Resident Evil и Silent Hill должны ему поклониться в пояс.

С другой стороны, имеется незаурядная личность, известная как Американ МакГи. Этот разработчик сделал себе имя на довольно необычном переложении классической сказки Кэрролла про Алису в Стране чудес. Кровь в ней, если вы помните, лилась рекой.

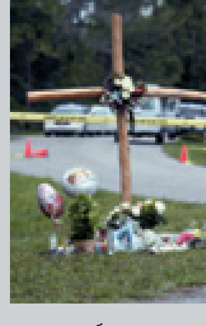
Теперь эти двое знаменитостей собрались вместе, чтобы явить миру «самую кровавую игру в истории» (официальный тег-лайн проекта) под прогнозируемым названием City of the Dead. Пока что все работы находятся на стадии скетчей и создания дизайн-документа, но то, что мы видели, поражает воображение. Традиционно для Ромеро речь идет о городе, полностью захваченном зомби, и группе людей, которая из него пытается выбраться. Другое дело, КАК именно они это намерены сделать. Если в Resident Evil все ограничивалось стрельбой, то в City of the Dead обещают очень много контактного оружия – от топоров и бейсбольных бит до бензопилы.

Не совсем ясно, как это соотносится с классической трилогией Ромеро (нет, это не «Властелин Колец»), которая вот-вот станет тетралогией – сразу по окончании съемок «Земли мертвецов». Сеттинги невероятно похожи, так что вполне возможно, что истинные поклонники хорроров имеют все шансы заполучить игровое дополнение к любимому набору DVD с фильмами Крестного отца зомби, как скромно именуется Джордж в официальном пресс-релизе. Сайт Американа МакГи уже предлагает заинтересованным киностудиям права на экранизацию игры, а дата выхода пока находится в плотном тумане.



Смерть из-за Xbox

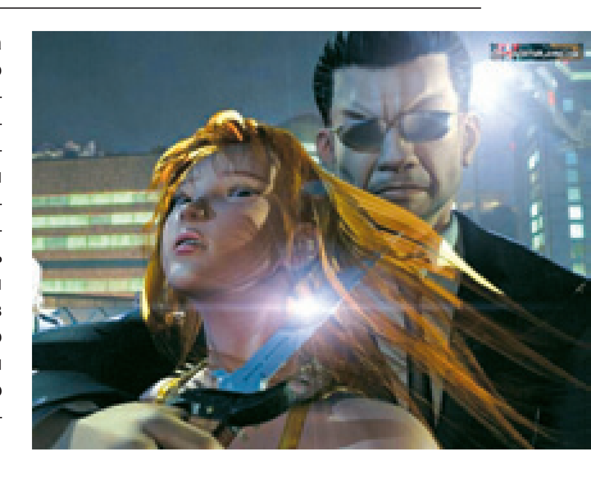
Шесть человек в США были убиты группой преступников во главе с парнем, озабоченным пропажей своей домашней консоли. Новость обошла все газеты и телеканалы, так что я уверен, что вы наверняка слышали множество разговоров о вреде консолей и предложений запретить «эти проклятые приставки» вообще. В действительности, как показало полицейское расследование, причиной убийства являлась отнюдь не Xbox. Одна из жертв вызвала полицию в дом своей бабушки, застав там преступника, незаконно вселившегося в помещение, пока там никого не было. Пострадавшая забрала его личные вещи, одежду и пресловутую консоль, из-за которой эта новость и стала очередным вкладом в копилку отчаянных борцов с играми. Стоит заметить, что лидеру убийц 27 лет, а жертвам было от 17 до 35: речь явно не идет о пагубном влиянии видеоразвлечений на детей.



Если вы действительно хотите искать взаимосвязь между насилием и играми, почему бы не вспомнить о том, что преступники орудовали бейсбольными битами. Странно, что никто не обвиняет эту традиционную американскую забаву в провоцировании насилия, особенно если учесть, сколько убийств совершается с помощью спортинвентаря, предназначенного для нее.

Shenmue Online

Поклонникам неоконченного пока сериала Shenmue наверняка будет интересно узнать, что компания Sega раскрыла некоторые подробности недавно анонсированной MMORPG следующего поколения Shenmue Online. Игра, создаваемая при непосредственном участии Ю Сузуки (Yu Suzuki), вступит в стадию открытого бета-тестирования в начале декабря этого года, а появится в продаже уже весной 2005-го. Стоит лишь отметить, что Shenmue Online разрабатывается на основе технологии Lithtech и выйдет только в эксклюзивной версии для PC, причем в первую очередь на рынке Восточной Азии. Что касается возможности создания третьей части сериала, то ее будущее будет во многом зависеть от популярности сетевого варианта.



Японский выбор

Индустриальный игровой журнал Японии Famitsu назвал лучшие, по мнению своих многочисленных читателей, игры за этот и прошлый год. Стоит учесть, что рассматривались исключительно консольные игры, поскольку рынок развлечений для ПК в Стране восходящего солнца сравнительно мал. Японские разработчики и обычные игроки посчитали, что лидерами в соответствующих категориях стали:

Лучшая игра
1. Monster Hunter (PS2) 246 очков
2. Dragon Quest V (PS2) 149 очков
3. Grand Theft Auto Vice City (PS2) 111 очков

Лучший баланс
1. Dragon Quest V (PS2) 104 очка
2. Monster Hunter (PS2) 99 очков
3. Grand Theft Auto Vice City (PS2) 87 очков

Лучшая идея
1. Katamari Damashii (PS2) 245 очков
2. EyeToy: Play (PS2) 200 очков
3. Monster Hunter (PS2) 139 очков

Лучшая история
1. Dragon Quest V (PS2) 335 очков
2. San Nen B Gumi Kinpachi Sensei (PS2) 194 очка
3. Gyakuten Saiban 3 (GBA) 57 очков

Лучший звук
1. Grand Theft Auto Vice City (PS2) 170 очков
2. Dragon Quest V (PS2) 147 очков
3. Monster Hunter (PS2) 98 очков

Лучшая графика
1. Monster Hunter (PS2) 138 очков
2. Onimusha 3 (PS2) 135 очков
3. Pikmin 2 (GCN) 92 очка

И снова о кино

Стали известны некоторые подробности об актерском составе двух ожидаемых фильмов по видеоиграм. Во-первых, главную роль обаятельной вампирши BloodRayne в одноименной ленте исполнит Кристанна Локен, более известная нашим читателям по роли T-X в «Терминаторе 3». Режиссером этого летающего цирка, напомним, значится знаменитый Уве Болл, изуродовавший до этого House of the Dead и в данный момент издевающийся над Alone in the Dark. Съемки фильма BloodRayne должны были начаться в Румынии в августе.

Во-вторых, сотрудники Universal Studios уже вовсю сооружают павильоны для производства ленты по мотивам культового DOOM. Предполагается, что главную роль безымянного морпеха взвалит на свои плечи знаменитый рестлер Дуэйн «Скала» Джонсон. Работа над фильмом начнется зимой этого года, место съемок – Прага.

По-прежнему продолжается процесс переноса кинолицензий на экраны компьютеров. Любители классических гангстерских фильмов наверняка обрадуются превращению «Лица со шрамом» в шутер от третьего лица. В проекте Scarface студии Radical Games и издательства VU Games речь пойдет о приключениях легендарного гангстера Тони Монтаны в криминальном городе. Игра по динамике и управлению будет напоминать странную смесь из Grand Theft Auto: Vice City и Mafia. Об участии Аль Пачино и других актеров из оригинальной картины ничего не сообщается. Первые скриншоты ожидаются не раньше октября этого года.

Также стали известны некоторые данные об игре, создаваемой по мотивам Star Wars: Episode III. Речь идет об экшене от третьего лица, где вам предстоит исполнить роль злого Анакина Скайуокера. Сам Джорж Лукас описывает этот проект как «ультимативный симулятор Джедая». В небольшом трейлере к DVD Star Wars Trilogy, ожидаемом в сентябре текущего года, можно обнаружить несколько интересных фрагментов. В частности, на экране видна модель комнаты, где должна состояться финальная схватка между Оби-Ваном Кеноби и Анакином Скайуокером, которая станет одним из наиболее драматичных эпизодов будущей игры.

S.T.A.L.K.E.R. отложен

Самый громкий отечественный проект S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl отложен на первый квартал 2005 г. Западный издатель игры THQ никак не прокомментировала это решение. Точная дата выхода опять-таки неизвестна, хотя злые языки утверждают, что игру намереваются приурочить к десятой годовщине аварии на Чернобыльской АЭС. Зато стратегия «Казаки 2» от той же GSC Game World ожидается уже в сентябре этого года.

БЕСТСЕЛЛЕРЫ АВГУСТА
Великобритания

Место	Название	Издатель
1	DOOM 3	Activision
2	Championship Manager Season 03/04	Eidos
3	The Sims Triple Deluxe	EA Games
4	The Sims	EA Games
5	CSI: Dark Motives	Ubisoft
6	Soldiers: Heroes of World War II	Codemasters
7	Far Cry	Ubisoft
8	Joint Operations: Typhoon Rising	Novalogic
9	Chaos League	Digital Jesters
10	Rollercoaster Tycoon 2 & Wacky Worlds	Atari

Россия

Место	Название	Издатель
1	«В тылу врага»	«1С»
2	The Suffering	«Новый Диск»
3	«Beyond Divinity: Оковы судьбы»	«Бука»
4	«Сибирь II»	«1С»
5	Singles	«Бука»
6	«Робокоп»	«1С»
7	Far Cry (DVD)	«Бука»
8	«Князь тьмы»	«Акелла»
9	«Painkiller. Крещенный кровью»	«Акелла»
10	Far Cry (CD)	«Бука»

Игроweek gammer.itc.ua
Во что в августе играли в Украине

Место	Изменение	Название
1		«Космические рейнджеры»
2		Wolfenstein: Enemy Territory
3	New	DOOM 3
4	New	Civilization III + add-ons
5	+2	Need For Speed Underground
6	–3	«Блицкриг»
7	–2	Unreal Tournament 2004
8	–5	Far Cry
9		Sacred
10	–4	Counter-Strike
11		«Казаки + add-ons»
12	–4	Outcast
13	New	Civilization
14	New	Command & Conquer: Generals + add-ons
15	New	«Периметр: геометрия войны»
16	–4	Painkiller
17	New	Diablo II + add-ons
18	+2	Gothic
19	New	«В тылу врага»
20	New	«Бойцовский клуб»

КАКОЕ ВНИМАНИЕ ВЫ УДЕЛЯЕТЕ СЮЖЕТУ В ИГРАХ ЖАНРА ACTION?



По материалам сайта dtf.ru

GSC – компания и человек

Он не любит давать интервью, и все же нам удалось уговорить его сделать исключение для «Домашнего ПК». Не признает костюмы и официальные мероприятия. Равнодушен к славе и деньгам, тем не менее его компания, крупнейшая в своей отрасли в Восточной Европе, носит его имя, а номер его машины – GSC. Он очень молод и не растерял еще юношеского максимализма, но уверенно руководит коллективом в 140 человек. Все сотрудники обращаются к нему исключительно по имени и неизменно хорошо отзываются о своем начальнике. Он любит скорость и умеет делать игры. Его зовут Сергей Григорович, он директор компании GSC Game World.

После изнурительно часовой фотосессии, во время которой Сергей осваивал новую для него профессию фотомодели, мы наконец-то смогли спокойно побеседовать в огромном конференц-зале GSC Game World. За полтора часа интервью нам не удалось обсудить все темы, так что беседа продолжилась через несколько дней, на территории спортивного комплекса «Чайка» во время Кубка Одессы по шоссейно-кольцевым гонкам.

Сергей, мы знакомы уже 6 лет, но началась история компании GSC Game World, как я знаю, еще раньше.

В следующем году нам исполнится 10 лет. Первую эмблему будущей компании я нарисовал в возрасте 15 лет, в 1993 году. А в шестнадцать мне вместо паспорта выдали «Тимчасове посвідчення», и я не мог зарегистрировать фирму. В 1995 г. я закончил школу, и после этого GSC Game World заработала.

Раннее начало. А почему ты решил назвать компанию собственным именем?

Мой отец говорил, что надо всю жизнь, весь свой труд вкладывать в собственное имя, чтобы потом было чем гордиться, и я назвал компанию своими инициалами (Григорович Сергей Константинович – GSC, это еще и ник Сергея в сетевых играх. – *Прим. ред.*).

А когда ты решил, что посвятишь себя именно компьютерным играм?

Еще в школе, в 13–14 лет, когда я писал первые программы на лабораторных работах по информатике, появилось желание создавать свои игры. Я даже пробовал программировать простенькие скроллинги – сам писал код, работал с графикой. Тогда уже хотелось делать игры, но было совершенно непонятно, как их делать. В 1997 году мы решили приступить к разработке первой собственной игры – квеста. Было решено взять для начала несложный проект, и



Фото: Андрей Турцевич



Сергей Григорович

Должность директор GSC Game World
Возраст 26 лет
Образование среднее
Семейное положение женат, сыну 4 года
Хобби мотоспорт
Карьера
1995 Создание компании GSC Game World. Окончание школы
1998 Переориентация компании на разработку компьютерных игр
1999 Выход стратегии WarCraft 2000
2000 Выход стратегии «Казаки: Европейские войны»
2001 Выход 3D-action Venom Codename: Outbreak и двух дополнений к «Казакам»
2002 Выход стратегии «Завоевание Америки» и гоночной аркады «Hove Race: Боевая зона»
2003 Выход 3D-action FireStarter и дополнения к «Завоеванию Америки»
2004 Создание издательской компании GSC World Publishing



нам показалось, что проще всего создать адвентюру... на деле же получилось, что это очень трудно. В играх данного жанра необходим сюжет, запоминающиеся персонажи, какая-то необычная графика. Именно то, с чем мы тогда еще не сталкивались, и не знали, как к этому правильно подойти. Проект мы, естественно, провалили.
Взявшись же за хорошо знакомый и понятный нам жанр RTS, в 1998 году мы уже заканчивали нашу первую некоммерческую игру – WarCraft 2000 на базе собственного движка, легшего затем в основу «Казаков».

Тогда у вас были еще какие-то проекты в разработке?
В начале 1999 года мы выложили для свободной загрузки в Internet WarCraft 2000. Параллельно сделали всю графику и модели к проекту DoomCraft, который буквально через полгода и закрыли. Кроме того, уже началась разработка «Казаков». Эти три игры я повез в Канны на Milia'99 – как сейчас помню, это было 12 февраля 1999 г. (в качестве переводчика и консультанта с Сергеем ездил редактор «Домашнего ПК» Александр Птица. – *Прим. ред.*). На выставке я познакомился со многими ведущими мировыми издателями и попытался предложить им свои стратегии. Но у западных компаний тогда еще не было никакого опыта работы со странами СНГ, и переговоры шли очень тяжело.

Видимо, мешало то, что ты был очень молодым человеком? Ведь тебе было всего 19 лет.
Постоянно мешало и сейчас продолжает мешать. Остается недоверие, что такой молодой человек может руководить крупной компанией, разрабатывающей серьезные игры. Мешало и тогда, когда я набирал людей, и в общении с издателями. Это вообще большая проблема – то, что оценивают человека по возрасту и по одежке, а не по делам. Я же никогда не носил костюмы и галстук, наверное, не больше трех раз в жизни надевал, так до сих пор и езжу на переговоры любого уровня в джинсах и футболке. Впрочем, для разработчиков во всем мире это привычный стиль.

> “Я теперь играю во взрослые игры – сейчас мне интересно создавать систему дистрибьюции, маркетинга и т. д. – заниматься бизнесом. Наверное, я просто вырос”

А национальный колорит «Казаков», откуда он взялся?
Во-первых, было желание сделать что-то родное, украинское. Все-таки эта игра и о нашей стране, причем первая в мире. Сейчас, повзрослев, я мыслю уже другими категориями, но тогда, в 19 лет, мне хотелось создать патриотическую стратегию. Именно по этой причине мы издали «Казаков» на украинском языке. Даже требовали, чтобы в Украине не продавалась русская версия. Но, увы, при всем этом у нас в стране русских «Казаков» разошлось больше, чем украинских.
Во-вторых, оказалось, что для Европы слово «казаки» – это такой же бренд, как для нас, например, самураи. Казаков, в первую очередь донских, там хорошо запомнили со времен Наполеона.

Сколько человек сейчас работает в GSC Game World и сколько проектов вы одновременно делаете?
На сегодня в киевском офисе GSC Game World около 140 человек. А проектов, если не считать тех, которые существуют пока только в виде дизайн-документов, у нас четыре: «Казаки 2», «Сталкер», фэнтези-стратегия под рабочим названием Heroes of Annihilated Empires и стратегия «Александр», создаваемая по лицензии к одноименному кинофильму Оливера Стоуна. (Сергей немного скромничает, фэнтези-стратегия является трилогией, а к «Казакам 2» уже сейчас запланирован add-on, так что всего в работе 7 игр. – *Прим. ред.*).

Я знаю, что как игрок ты отдаешь предпочтение стратегиям реального времени и 3D-action. Получается, что GSC Game World делает игры только в тех жанрах, которые нравятся лично тебе?
Мы пробовали разрабатывать пошаговую стратегию – это жанр, который мне нравится, но игры в нем я делать не умею. Ничего не получилось. Не смогли подобрать команду, не было руководящего состава, гейм-дизайнеров. Но если сейчас найдется команда, способная предложить что-то интерес-

ное в жанрах, которые не так мне близки, то мы готовы их поддержать... Сейчас я «взрослею», начинаю относиться к разработке игр в большей степени как бизнесмен, а не как гейм-дизайнер.

PR-отдел GSC Game World работает великолепно, вы все время изобретаете новые, интересные ходы. Последние анонсы нас действительно удивили.

Недавно было объявлено о нашей совместной с московским издательством «Эксмо» акции по выпуску серии книг, созданных в мире игры S.T.A.L.K.E.R., в написании которых примут участие известные российские и украинские писатели-фантасты. Подобный проект мы планируем в свое время запустить и по фэнтези-стратегии. Думаю, это будет интересно и нам, и авторам, и издателям, а в конечном счете игрокам и любителям фантастики.

Кроме того, мы ведем поиск кинорежиссеров, способных снять фильм по S.T.A.L.K.E.R. Хотим доказать кинокомпаниям, что это интересная тема и картина будет очень популярной. «Сталкер» Тарковского – философский фильм, имеющий мало общего с книгой и ориентированный на людей старше 30 лет. Сейчас, как мне кажется, нужен новый «Сталкер» – более динамичный, приближенный к оригиналу, предназначенный для молодого поколения.

Я знаю, что вам, как и многим разработчикам, очень хочется делать игры для консолей. Существуют уже какие-то планы выхода на приставочный рынок?

Основные наши проекты – стратегии реального времени, переносить их на консоли не имеет смысла. Из-за жанровой специфики выход на консольный рынок для нас сейчас достаточно сужен, но уже существуют дизайн-документы на проекты, которые можно будет делать одновременно для PC и для всех приставок последнего поколения. Причем задумки там весьма интересные.

А не собирается ли GSC Game World попробовать свои силы в модном и стремительно развивающемся сейчас жанре массовых online-игр – MMOG?

Конечно, рынок online-игр выглядит очень привлекательно, но, по моим оценкам, на разработку хитовой игры в этом жанре надо потратить около 10 млн. долл., еще столько же может уйти на запуск проекта. Прибыли при удачном стечении обстоятельств могут быть просто астрономические – порядка 100 млн. долл., но количество факторов, которые способны привести к провалу игры, колоссально, к тому же эти факторы мало прогнозируемы. Да, мы, наверное, сможем сделать online-версию S.T.A.L.K.E.R. чуть дешевле, потратив всего 3–4 млн. на разработку и еще столько же на первые три месяца после старта проекта, но в целом рынок online-игр очень рискованный и ресурсоемкий, не зря же Microsoft свернула сразу несколько своих MMOG-проектов.

Еще 6 лет назад ты говорил, что хочешь сделать для Blizzard WarCraft III. Тогда, как мы знаем, не сложилось. В 2002 году вышел WarCraft III: Reign of Chaos. Понравилась ли тебе игра, что бы ты сделал по-другому?

В последнее время все новые игры мне вначале не нравятся. Я начинаю привыкать к ним где-то через месяц. То же и с WarCraft III. Сначала я совсем не принял игру, через некоторое время привык, потом очень много играл, даже выступал на чемпионатах. WarCraft III – хорошая игра, без каких-то прорывов, но сделанная очень качественно. Для рынка необходимы подобные проекты, которые его двигают и нравятся всем без исключения. Blizzard создает именно такие игры.

И все-таки мы, как мне кажется, смогли бы лучше. Во-первых, я считаю, что мультяшная 2D-графика больше подходит для фэнтези-проекта, чем полное 3D. Во-вторых, опять введено ограничение на количество юнитов – это просто несерьезно. Мы сейчас делаем фэнтези-проект под рабочим названием Heroes of Annihilated Empires, который должен стать для любителей таких игр чем-то большим, чем WarCraft III, как в свое время «Казаки» стали бо́льшим, чем Age of Empires. Там, кроме огромных армий, появится еще почти самостоятельная RPG-составляющая (preview новых игр GSC Game World см. на страницах этого номера «ДПК». – *Прим. ред.*).

А как тебе DOOM 3 по сравнению со S.T.A.L.K.E.R.?

Великолепная игра, в ней есть и атмосфера, и геймплей, и стиль. Настоящий голливудский блокбастер. Пожалуй, за последние 2 года это первая игра, которая мне так понравилась. Именно подобные проекты сближают игровую индустрию с кинематографом. А вот в технологическом плане и DOOM 3, и S.T.A.L.K.E.R. примерно равны и выглядят на твердую «четверку». Игр на «пятерку» с точки зрения технологии, по моему мнению, сейчас еще нет.

Позволь поздравить команду ваших кибератлетов с победой в трех из четырех номинаций на финале WCG Украина (см. «Службу новостей» этого номера «ДПК» – *Прим. ред.*). Зачем GSC Game World нужна собственная команда?

Во-первых, я сам раньше участвовал в чемпионатах по компьютерным играм. Во-вторых, это отличная PR-акция, ведь наша команда действительно мирового класса, семь человек поедут на финал WCG в Сан-Франциско. Кроме того, я уже нашел финансирование для наших кибератлетов со стороны одного из всемирно известных брендов. Так что, думаю, скоро они будут ездить по всему миру, тренироваться, выступать в турнирах, рекламировать игры GSC Game World.

Ты – человек известный, но в то же время непубличный. Не любишь участвовать в презентациях, шоу, выставках?

Да, не люблю. Мне даже давать интервью тяжело, но я понимаю, что это необходимо. Не люблю шумных компаний, официальных мероприятий. Меня часто приглашают куда-то, но я предпочитаю провести это время дома. А хуже всего говорить перед большой аудиторией. Я не могу так общаться с прессой и коллегами как, например, Сергей Орловский (Nival) или KRANK (KD-Lab). Меня выручает в таких случаях мой заместитель Антон Большаков – у него потрясающее умение говорить, общаться с людьми.

Многие знают, что ты – заядлый игрок, участвовал раньше в чемпионатах. Сейчас остается на это время?



К сожалению, нет. Конечно, я стараюсь знакомиться с хитовыми проектами, но как игрок я уже далеко не тот. Как у гейм-дизайнера у меня остается время только на наш фэнтези-проект. Я теперь играю во взрослые игры – сейчас мне интересно создавать систему дистрибьюции, маркетинга и т. д. – заниматься бизнесом. Наверное, я просто вырос.

Я знаю, что у тебя нет высшего образования. Ты считаешь, что для бизнесмена, который занимается разработкой игр и изданием, образование неважно?

У нас этому, к сожалению, не учат. Сейчас, когда мне необходимо – я читаю литературу по управлению, маркетингу, занимаюсь самообразованием. Любой человек, как мне кажется, должен учиться до тех пор, пока не найдет себя. Когда он нашел

свое дело, может и не продолжать образование, но важно не пропустить этот момент, не потерять время.

Я знаю, что ты не куришь, не пьешь, занимаешься спортом.
Мне не нравится ни курить, ни пить, к тому же в связи с занятиями спортом и врачи запрещают. Каждую субботу мы ездим играть в баскетбол, я хожу в спортзал, бассейн, участвую в чемпионатах по настольному теннису. Я холерик и хорошо развит с детства, поэтому все скоростные виды спорта мне нравятся. С 10 лет я серьезно занимался настольным теннисом, но карьеру в спорте сделать бы не смог. На чемпионатах я всегда показывал результаты хуже, чем на тренировках, потому что начинал дико волноваться, давление подскакивало и т. д. То же, кстати, и с киберспортом.

Ты любишь риск?
Очень люблю. Но дозированный и прогнозированный риск. Люблю скорость, не было дня, чтобы я не проехал на мотоцикле где-то по городу со скоростью 200 км/ч. Но это прогнозируемый риск – я занимаюсь мотоспортом и могу контролировать ситуацию. На машине тоже люблю «с визгом» входить в повороты, но, тьфу-тьфу, еще ни разу не попадал в аварии и, надеюсь, не попаду. Все стараюсь держать под контролем.

За то время, которое я тебя знаю, у меня сложилось впечатление, что ты очень собранный и целеустремленный человек. Что тебя ведет по жизни?
У меня есть постоянное внутреннее желание развиваться, не стоять на месте, а постоянно двигаться вперед. Есть люди, которые, имея такую компанию, как GSC Game World, сосредоточились бы на оптимизации управления, улучшении процесса разработки, но мне это неинтересно. Для меня проще оставить все, как есть, пусть и не идеально, но обязательно двигаться дальше.

Популярность ваших игр в Украине огромна, тебя узнают на улицах?
Нет, разве что по номеру машины. Часто спрашивают, где взял футболку с эмблемой GSC. Я не поп-звезда, чтобы меня узнавали. Мне конечно приятно, что наши игры популярны и компания известна, но работать на публику, как Кармак или Ромеро... Нет – для меня это кошмар.

Я знаю, что у тебя сейчас работает твой младший брат Женя. Сколько ему лет?
18. Сейчас он руководит проектом «Казаки 2». Он начал работать со мной еще четыре года назад – в 14 лет. У Жени, может быть, пока нет бизнес-хватки, но он очень толковый парень. Как лидер проекта он хорош. «Казаки 2» – его игра. Мы начинали ее вместе, а заканчивает уже он сам, я не вмешиваюсь.
Возможно, в 25 лет ему наскучит делать игры, и он решит заниматься чем-то другим. Но он уже управлял проектами, небольшими группами людей, доводил в течение двух лет начатую работу до конца. Это серьезная школа.

Ты полагаешь, что компьютерные игры могут развивать человека, использоваться в обучении?
Да, я считаю, что игры стоит использовать в школе. Мне очень хотелось бы многие предметы 1–3 классов перевести в игровую комнату и на примере какой-то школы отработать систему, которая дала бы результаты. Обучение в игровой форме с применением компьютерных игр – это отличный, по моему мнению, метод, гарантирующий хороший результат. Моему сыну 4 года, за компьютером он сидит с трех – сам разбирается в квестах, стратегиях, WarCraft III, «Казаках» например. Дети очень быстро все схватывают, и мне кажется, Саша развит лучше других детей его возраста именно благодаря компьютерным играм. Если идея обучения в игровой форме найдет приверженцев, это изменит отношение к компьютеру как к вредному для ребенка устройству. Но здесь нужна работа детских психологов, педагогов. Это вопрос, который должны решать наши научно-исследовательские институты.

> “Мотогонки для меня хобби, не приносящее никаких денег, а лишь одни расходы, и немаленькие. Это просто очень интересно. Моя цель – стать чемпионом Украины”

Остается время на семью? Как часто ты бываешь дома?
Я так построил свой рабочий день, что мне хватает времени и на работу, и на спорт, и на семью. Субботы и воскресенья провожу дома, никакой работы, да и по ночам за компьютером не сижу. Правда, это только в течение последнего года, раньше было все по-другому, но надо же и ребенка воспитывать.

Я знаю, что ты занимаешься мотоспортом, участвуешь в шоссейно-кольцевых мотогонках. Что это для тебя?
Хобби, не приносящее никаких денег, а лишь одни расходы, и немаленькие. Мне это просто очень интересно. Этот геймплей мне нравится. Но здесь, как и в бизнесе, есть цели, которых надо достичь. Моя цель – стать чемпионом Украины, но в этом году я ее, наверное, не достигну. Рассчитываю всю зиму готовиться к следующему сезону, заниматься силовой подготовкой, развивать выносливость. Сейчас у меня второе место в чемпионате, я кандидат в мастера спорта Украины, в конце года надеюсь стать мастером. Ну а двигаться дальше – чемпионат Европы, мира – сложно, там уже большой спорт. Для этого надо заниматься мотогонками с 5–7 лет, вкладывать 3–4 млн. долл. ежегодно и иметь команду в 25 человек. А я начал только 3 года назад, и такие средства тратить не готов. Моя мотокоманда и так требует вложений порядка 80 тыс. долл. в год.

А что тебя подтолкнуло к мотогонкам?
К тому времени мне уже автомобили надоели, гонка на машинах не привлекала. А на мотоцикле интересно было даже по городу ездить. Вначале думал просто покататься – купил недорогую модель... С тех пор у меня сменилось уже пять мотоциклов.



Что входит в программу подготовки?
Каждые два дня полуторачасовая спортивная тренировка – на силу, выносливость. Кросс, тренажеры и т. д. Раз в неделю – гоночная. Набираю опыт на зарубежных соревнованиях – езжу выступать в Германию, Польшу, Россию.

А почему GSC Game World в таком случае не делает мотосимуляторы?
С финансовой точки зрения разрабатывать такие игры нам невыгодно, ведь есть компании, которые уже проделали огромный объем работ и теперь ежегодно выпускают обновленные версии своих проектов. Moto GP, например, великолепная игра, правда, с реальной гонкой она не имеет ничего общего. Ощущения не сравнить – гонка интересней.

Сергей, огромное спасибо за интересную беседу. Мы желаем тебе удачи в создании игр, в бизнесе, в мотогонках, во всех твоих начинаниях.

Беседу вел Олег Данилов



Стратегическое мышление

Олег Данилов

Владеть какой-либо эксклюзивной информацией и не иметь возможности донести ее до аудитории – хуже ситуации для журналиста не придумаешь. Тем не менее более года ваш покорный слуга, связанный жесткими рамками NDA и данным словом, отмалчивался, когда речь заходила о новых играх GSC Game World. Зато сейчас, когда завеса тайны убрана, вы, уважаемые читатели, как и было обещано, первыми узнаете о стратегических проектах ведущей украинской игровой студии.

ПАСПОРТ

Игра «Александр»
Жанр стратегия реального времени
Разработчик GSC Game World
Издатель Ubisoft
Издатель на территории СНГ GSC World Publishing
Дата выхода IV квартал 2004





Как наверняка знают многие киноманы, на 5 ноября 2004 года запланирована мировая премьера нового фильма Оливера Стоуна – Alexander. Актерский состав картины подобрался на удивление звездный: Александра Македонского играет Колин Фаррелл, Птолемея I – сэр Энтони Хопкинс, мать Александра, Олимпию, – Анжелина Джоли, Филиппа I – Вэл Килмэр. Анонс этой и нескольких других кинокартин, посвященных истории Древнего мира, вызвал еще год назад настоящий переполох в стане разработчиков компьютерных игр – только в Украине сейчас создается 3 проекта по античной истории, но лишь GSC Game World делает игру по лицензии к фильму «Александр». Издателем стратегии по голливудскому суперблокбастеру станет французская Ubisoft, а дата выхода игры на Западе совпадает с премьерой фильма. Кинолицензия, известный издатель, одновременный выпуск вместе с картиной – все элементы проекта класса AAA налицо. Что же представляет собой «Александр».

Игра разрабатывается на базе модифицированного движка «Казаков 2» (которые, кстати, поступают в продажу уже в сентябре). Визуально это самая красивая из существующих на сегодня стратегий. Художники и дизайнеры GSC Game World превзошли сами себя – текстуры, модели крепостей и юнитов просто великолепны. Ландшафт в игре трехмерный, еще более реалистичный и впечатляющий, чем в предыдущих проектах компании, правда, без возможности вращать камеру, а вот юниты традиционно спрайтовые – только так можно отобразить большие, до 3500 солдат с каждой стороны, армии. Хотя некоторые крупные юниты и корабли выполнены полностью в 3D. Об аутентичности моделей и говорить не стоит, подход GSC Game World к данному аспекту геймдизайна не изменился. Более того, в офисе компании регулярно бывают представители Ubisoft, которые контролируют этапы создания игры, в том числе и соответствие ее фильму.

По словам разработчиков, «Александр» – это несложная стратегия, предназначенная в первую очередь для неопытных пользователей-киноманов, хотя и бывалым геймерам должно быть интересно на нее взглянуть. Отсюда и построение миссий, всего в основной сюжетной линии их будет около 15 плюс 15 в трех альтернативных кампаниях, по которым вас буквально проводят за руку добрые советчики. Упрощены и параметры подразделений – так, при падении морали юниты уже не бегут с поля боя, а просто теряют некоторые бонусы, исчезли усталость и ряд других характеристик. Боевые действия и строительство базы также не должны слишком напрягать игроков. Миссии достаточно разнообразны – есть здесь и просто сражения армия на армию без всякой экономики, и классическое строительство, и развитие базы, и взятие крепостей. Будут в игре и обязательные ролики, «нарезанные» из отрывков кинофильма. От картины Alexander стратегию отличает присутствие трех альтернативных кампаний, открывающихся после прохождения основной, за Александра Македонского – Персидской, Египетской и Индийской.

До выхода игры осталось совсем немного времени, работа кипит, дату сдачи проекта в печать в данном случае перенести нельзя. Так что в ноябре мы сможем сами оценить, что получилось у GSC Game World в жанре RTS-lite.

О фэнтезийном RTS-проекте GSC Game World мы впервые услышали около года назад, просто во время одного из визитов в офис компании нам довелось увидеть на мониторе ее директора, Сергея Григоровича, потрясающе красивые картинки явно не футуристической направленности. На самом деле еще в 2001 г. компания пыталась начать разработку пошаговой фэнтезийной стратегии, от которой впоследствии отказалась, по словам Сергея, «потому что пошаговки – это не наше». Действительно, GSC собаку съел на real-time, так что судьба фэнтези-проекта была предрешена, тем более что Сергей всегда мечтал создать свой собственный WarCraft III.



На самом деле это не одна, а три игры. Целая сага, сюжет которой будет развиваться от части к части. Всего в Heroes of Annihilated Empires действуют шесть рас – империя людей, друиды, гномы-механики, волшебники, нежить и ледяные народы. В первой части, выход которой запланирован на III квартал 2005 г., рассказывается о конфликте между нежитью и друидами. Именно они будут главными действующими расами этой игры, несколько других «наций» покажут геймерам лишь мельком. Во второй части в конфликт вступят следующие две расы, а в третьей... Что именно будет происходить в финале саги, пока что Большой Секрет, но сюжет выкинет вдруг необычный фортель, который заставит играющих по-новому взглянуть на всю историю, рассказанную в предыдущих «сериях».

Жанровую принадлежность «Героев» можно определить как RPG/стратегия. Дело в том, что наряду с передвижениями армий и строительством базы собственно герои (а вы думали обойдется без них?) время от времени будут спускаться в разнообразные подземелья и заниматься чисто геройской работой – отстрелом монстров, поиском артефактов и решением головоломок.

Если говорить о стратегии, то это классическая RTS со всеми присущими ей атрибутами. GSC традиционно неинтересно возиться в песочнице с двумя десятками юнитов – в вашем распоряжении окажутся громадные армии фэнтезийных существ, формируемые в отряды. Причем существ очень разнообразных – каждая раса имеет свои сильные и слабые стороны, и двух похожих юнитов вы не найдете. Кроме того, есть в игре и громадные создания – драконы, мамонты и прочие мастодонты, они, в отличие от многочисленной пехоты, существуют в считанных экземплярах и выполнены в полном 3D. Но самый важный аспект геймплея – применение на полях сражений масштабной боевой магии – смерчей, разбрасывающих полки в стороны, инферно, сжигающего все у себя на пути, и т. д. Глобальная магия подвластна только героям и будет напрямую зависеть от успехов наших протагонистов в их подземных скитаниях, т. е. в ролевой части игры. По словам разработчиков, выиграть можно, как опираясь лишь на грубую военную силу, так и используя одну только магию, но это несравненно сложней, чем применять в бою правильную комбинацию обоих ингредиентов.

В ролевой части игры, при переходе в которую RTS-баталии замораживаются, в итоге должно получиться нечто в стиле Diablo, но не такое прямолинейное и аркадное. Параметров у героев будет немного, однако задания, с которыми им придется столкнуться под землей, заставят вас напрячь серое вещество. Виденные нами dungeons смотрятся весьма атмосферно, да и нейтральные, в данном случае не принадлежащие ни к одной расе, монстры весьма неплохи. Сказать сейчас, сколько типов оружия, классов персонажей и характеристик будет в финальной версии игры, сложно, эти детали находятся пока что в стадии обсуждения.

Heroes of Annihilated Empires создаются на базе новой версии движка «Казаков 2», которая (трудно поверить, что такое возможно) еще мощней и красивей предыдущей. Ландшафт полностью трехмерный, вероятно, можно будет и вращать камеру. Интересно, что поверхность не рисуется вручную, а моделируется автоматически на основании карты высот, при этом выглядят получаемые в итоге горы и долы просто изумительно.

«Герои» станут первой игрой, выпускаемой в Европе GSC World Publishing, издательским подразделением GSC Game World. Руководитель компании Сергей Григорович и его сотрудники уверены в успехе нового начинания. Учитывая отличную репутацию компании, мы тоже в это верим. Осталось только дождаться III квартала 2005 г., когда выйдет первая часть саги.







ПАСПОРТ

Игра Heroes of Annihilated Empires (рабочее название)
Жанр стратегия реального времени/RPG
Разработчик GSC Game World
Издатель GSC World Publishing
Дата выхода 2005



С открытыми пространствами здесь не сложилось – это максимум того, что сможет увидеть игрок, оказавшись на поверхности Марса

ФОРМУЛА ИГРЫ

DOOM + некоторые монстры из DOOM II + последние технологии = **DOOM 3**

Mancubus совсем как живой, только чуть-чуть синий...

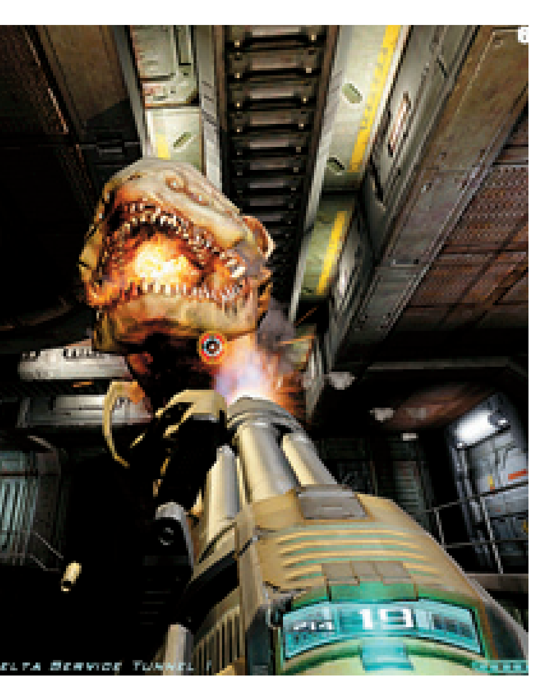


№8-9/2004 ПК ВЫБОР ★★★★★ РЕДАКЦИИ

ПАСПОРТ

Жанр first person shooter
Разработчик id Software
Издатель Activision
Web-сайт www.doom3.com

id Software
История компании начинается в далеком 1990 г., когда три сотрудника Softdisk Publishing создали shareware-игру Commander Keen. Через месяц после ее релиза они ушли из этой фирмы и в феврале 1991 г. основали id Software.
Игры Commander Keen, Danger Dave, Wolfenstein 3D, Corridor 7: Alien Invasion, DOOM, DOOM II: Hell on Earth, Quake, Quake II, Quake III Arena
Проекты нет данных
Web-сайт www.idsoftware.com



Еще один старый знакомец, радикально сменивший окрас

Hell on Mars

Сергей Светличный

Очень страшно искать в темной комнате черного какодемона, особенно если их там два...

С предисловием к обзору DOOM 3 у меня возникли самые серьезные проблемы. С чего начинать? С истории сериала DOOM и его влияния на индустрию компьютерных игр? Так это будет никому не нужное сотрясание воздуха и перевод бумаги, потому как о DOOM знают все геймеры старше этой игры и многие из тех, кто ее моложе. Рассказывать про легендарного разработчика и вспоминать его проекты, один громче другого, или сплетничать о космической программе Джона Кармака? По меньшей мере глупо...

«This is it. The end. The final chapter of the Doom series.» Этими словами начинается рекламный текст на обратной стороне коробки с Final DOOM. GT Interactive ошиблась. Это был не конец. Спустя 8 лет после «финального Дума» вышла третья часть. За это время мы увидели три «Квейка» и массу игр на их движках, с переменным успехом пытавшихся приблизиться к своим прародителям, а также массу других интересных и самобытных шутеров. Казалось бы, кто захочет играть в ремейк проекта более чем десятилетней давности? Как выяснилось, очень многие. Что тому виной – хорошая память игроков, «которым за...», или просто грамотная рекламная кампания издателя, но уже через неделю после релиза счетчик на сайте www.martianbuddy.com (сюда вас направляет полученное при прохождении DOOM 3 электронное письмо) показывал четверть миллиона уникальных посетителей.

Интересно, что все геймеры сейчас разделились на два лагеря. Одни от DOOM 3 в восторге, в то время как другие ругают его последними словами и заявляют, что игра опоздала минимум на три года. Самое смешное, что правы и те и другие, просто у каждой группы правда своя. Первую (с восторженной реакцией) составляют по большей части старые геймеры, исходившие все «Думы» вдоль и поперек и проведшие в сетевых баталиях не один месяц. Во второй оказывается поколение «младое, незнакомое», про «тот самый Дум» слышавшее в основном от «старичков» и заочно уверовавшее в DOOM 3 как в нового Мессию, который придет и сотворит революцию, установив новые стандарты и наметив основные пути развития компьютерных игр на десять лет вперед. Ну а поскольку ничего подобного в DOOM 3 нет, то и разочарование у этой второй группы оказывается настолько сильным, что им уже не объяснить тот простой факт, что ничего подобного никто не обещал и всему виной их собственная не в меру разыгравшаяся фантазия.

DOOM 3 – это именно то, что нам обещала id Software, не больше и не меньше, – ремейк первого DOOM, старая игра, выполненная на новом технологическом уровне. Да, сюжет теперь подается не в руководстве пользователя, мы видим скриптовые сценки и видеоролики на движке, а пару раз даже оказываемся перед выбором, как действовать дальше, но по сути перед нами все тот же DOOM, которому уже десять с лишним лет. Если кому-то не нравится невероятно динамичный коридорный спинномозговой шутер – ждите Half-Life 2, благо уже недолго осталось.

Итак, значит, сюжет. Все, как встарь: ваш морпех прилетает на марсианскую базу аккурат перед тем, как на ней начинаются Очень Серьезные Проблемы и изо всех щелей выползают до ужаса знакомые монстры. Импы, какодемоны, ревенанты, манкубусы и прочие арквайлы с потерянными душами – ба, знакомые все лица! Впрочем, большинство из них на своих предков похожи довольно слабо (я, например, узнал импа только во второй половине игры), так что от чересчур сильного дежа-вю игрок застрахован – наоборот, сам процесс узнавания («елки-палки, это же baron of hell!») наверняка доставит вам массу удовольствия.

В общем, уже через десять минут вы оказываетесь в самой гуще событий, которые являются эрзацем коридорного шутера с явственной примесью «хоррора». Да, здесь нет открытых пространств, транспортных средств, умных напарников, нелинейного сюжета, полной свободы действий... Заодно нет и тактического планирования предстоящих операций, стратегической глобальной карты, вызова магических существ и еще много чего. Это не Half-Life, Unreal, Far Cry, Counter-Strike и пр. и пр. Это DOOM, пусть и с циферкой «3» в названии. То есть направление здесь одно – вперед, монстры появляются в строго заданном разработчиком порядке, искусственный интеллект наличествует лишь в той степени, какая необходима для нахождения кратчайшего пути к игроку. Еще имеются дозированные выдачи аптечек и амуниции, а также тайники, в которых можно найти дополнительную обойму, а иногда, если повезет, то и новое оружие. От ужастика тут кромешная темень, угрожающие звуки и неожиданное появление монстров из самых темных углов уровня (как правило, за спиной игрока и в самый неподходящий момент). Впрочем, ко всему вышеперечисленному сравнительно быстро привыкаешь, а вовремя обнаруженные бензопила, пулемет и плазменная винтовка добавляют уверенности в себе, поэтому из survival action DOOM 3 довольно быстро превращается в чистый action. Как, собственно, было и со всеми предыдущими «Думами» – мало кто помнит, что на первых порах DOOM пугал так, что все «Фантасмагории» вместе взятые были по сравнению с ним просто детской веселой аркадой.

Если я не скажу хотя бы пару слов о графике, меня просто не поймут читатели, поэтому приходится заканчивать разговор об игре и переходить к тому, ради чего ее ждали 99% всех геймеров. Здесь все в порядке. При наличии компьютера уровня Hi-End масса удовольствия от внешнего вида DOOM 3 вам гарантирована. Правда, даже на самом мощном «железе» вам не удастся лицезреть игру во всей ее красе и наслаждаться высокой производительностью – для максимальных параметров качества потребуется видеокарта с 512 MB видеопамяти и 2 GB оперативной памяти. Поэтому если на вашем GeForce 4 MX DOOM 3 выглядит «так себе», не спешите ругать игру и разработчиков. Лучше подождите годик, купите новый компьютер и запустите ее снова. Только не забудьте попутно обзавестись достойной акустической системой окружающего звучания – без нее в DOOM 3 вы потеряете половину удовольствия. Это едва ли не первая игра, в которой я врубил свои колонки на полную мощность, и в результате после очереди из пулемета у меня звенело в ушах, от утробного гула трансформаторов начинали дребезжать стекла в книжных шкафах, а от выстрела из ракетомета сабвуфер норовил выскочить из-под стола и спрятаться в дальний угол...

Резюмирую. Игра безусловно удалась. Id Software снова доказала, что она умеет не только движки клепать, как заявляют «идоненавистники». Да, id Software всякий раз делает одну и ту же игру, но зато какую!

Напарников у вас нет – немногочисленные оставшиеся в живых солдаты убывают с невероятной скоростью





ВЕРДИКТ ★★★★★

Удачный ремейк основоположника жанра, лучший классический шутер последних лет

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Лучшая на сегодняшний день графика; отличный звук; классический игровой процесс

– Геймплей практически не изменился со времен DOOM II, что некоторым игрокам может не понравиться



«Добро пожаловать в Ад!»



При первых признаках опасности у местных монстров моментально катапультируются мозги...

ФОРМУЛА ИГРЫ

(«Блицкриг» + разнообразные миссии) × потрясающий физический движок = **«В тылу врага»**

Враг не пройдет!

№8–9/2004 ДОМАШНИЙ ПК ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Поверьте, силы неравные – дальше пойдут танки

ПАСПОРТ

Жанр тактическая RTS/arcade
Разработчик Best Way
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА
Web-сайт games.1c.ru/outfront

Best Way
Украинская команда разработчиков, разместившаяся в Северодонецке. Нужно отметить, что «В тылу врага» – всего лишь первая игра этой компании. Невероятный потенциал налицо. Главное, чтобы ребята не застряли исключительно на выпуске дополнений к своему детищу.
Игры «В тылу врага»
Проекты Дополнение к игре «В тылу врага»
Web-сайт нет данных



Наша война

Янош Грищенко

Насколько культовой в рядах разработчиков является WWII-тематика, легко увидеть, бросив взгляд на список ежегодных релизов. Толковых игр из этого числа, впрочем, очень немного, можно сказать, что почти и нет. Давно нестройные ряды шутеров вспоминать не будем, вместо этого обратим свои взоры к жанру RTS, являющемуся родным домом для многих игр о Второй мировой. Теснота, конечно, страшная, ибо чего только стоят многочисленные братья и приемные дети «Блицкрига», не говоря уже о дальних родственниках и кузенах.

Тем не менее с появлением «В тылу врага» производства северодонецкой студии Best Way всем им придется потесниться, ибо представление о том, как должна выглядеть пристойная RTS на тему Второй мировой войны с этого момента кардинально изменилось. Выйди какой-нибудь Desert Rats vs. Afrika Korps после этой игры, он был бы незамедлительно растерзан в мелкие клочья.

«В тылу врага», которая, кстати, у наших капиталистических соседей издана под неудобоваримым названием Soldiers: Heroes of World War II, подкупает своей простотой. Она является примером того, что для прекрасного во всех отношениях продукта нужен всего-то правильный подбор составляющих игрового процесса. К примеру, одним из краеугольных камней игры со спокойной совестью можно назвать физический движок. То есть элемент, о котором разработчики стратегий реального времени до сих пор вообще не задумывались. Но в случае с «ВТВ» получается настоящий праздник, и честное слово, хочется, чтобы он не заканчивался. Авторы «В тылу врага» позволили нам полностью разрушить все объекты на карте и/или использовать их в качестве укрытий для солдат и техники. Игровой процесс преображается кардинально, а число тактических комбинаций и вариантов прохождения уровня возрастает неимоверно. Цена реализма – достаточно высокие системные требования и необычайная сложность игры даже на местном *Easy*. Здесь никто никого не жалеет. Реалистичность – это когда фугасным снарядом разносит только фасад здания, а бронебойный пробивает дом насквозь; когда крупнокалиберные пули вырывают из воды трупы врагов и бросают их на берег; когда от близкого взрыва некоторые части тела солдата уже не соединяются между собой; а из подбитого танка выпрыгивает несколько уцелевших танкистов; броневики переворачивает на бок взрывной волной, а отлетевшей орудийной башней может пришибить отделение пехотинцев. В «ВТВ» все это есть, и даже больше.

Впрочем, специально для наших маленьких друзей, от удачно брошенного коктейля Молотова некоторые танки позволяют себе совершенно по-голливудски взрываться, подбрасывая башню на десяток метров вверх. Но об этом сразу же забываешь, когда от меткого выстрела у железного монстра может заклинить башню или ствол, повредить гусеницы или сдетонировать боезапас. Вообще же пехота в игре не менее опасна, чем танки. Обилие всевозможных типов гранат, мин и базуки для изощренного тактика воспринимаются как манна небесная. Отрадно, что пехотинец может нести с собой максимум две единицы оружия и ограниченное количество предметов. Иной раз удачной засадой из нескольких солдат может остановить колонну бронетехники или от-

бить массированную атаку противника. А ведь есть еще и stealth-миссии, в которых надо передвигаться исключительно ползком и избегать патрулей, имеется возможность прятаться за препятствиями и стрелять из-за угла (это RTS черт побери!!!). Водить и чинить любую технику, в том числе и трофейную и т. д. и т. п.

Для Полного Счастья присутствуют четыре полноценные кампании за СССР, Великобританию, США и Германию. Стиль ведения боевых действий за каждую из сторон имеет свои нюансы. Если, например, игра за англичан насквозь пропитана stealth-элементами, то за немцев – это едва ли не постоянные танковые бои. К тому же разработчики не забыли наделить ваших подопечных различными фразами (в том числе и смешными). Миссии, как уже упоминалось выше, достаточно сложные и имеют различные варианты прохождения. Кроме этого, особо страждущим милитаристам предлагается пройти еще и несколько отдельных заданий, видимо, чтобы мало не показалось.

Теперь о недостатках. Наряду с прекрасной одиночной составляющей присутствует и мультиплеер, в котором есть… только cooperative. Звучит, несомненно, заманчиво, но когда дело доходит до игры, то все оказывается не так радужно. Во-первых, количество юнитов, бывших в распоряжении игрока в single player, не увеличивается пропорционально количеству участников кооперативного режима (до четырех человек). Во-вторых, автоматическое распределение боевых единиц между игроками выглядит, по меньшей мере, странно: кому-то может попасть аж целый пехотинец, а кому-то – всего лишь все остальное, включая бронетехнику. Но то, что играть вместе куда забавнее, нежели в одиночку, неоспоримо.

Второй минус заключается в том, что игра весьма нестабильна, а потому пацифистский вид стандартной заставки Рабочего стола Windows XP нередко разряжает накаленную боевую обстановку. Впрочем, в Best Way отреагировали довольно быстро, и вскоре появился вожделенный патч, который, ко всему прочему, еще и вносит множество улучшений в игровой процесс.



Вражеская пехота опасна для стационарных огневых позиций. Например, может забросать гранатами

Выводы напрашиваются сами собой. На данный момент перед нами, бесспорно, одна из лучших RTS на тему Второй мировой войны вообще, и уж точно лучшая на всей немаленькой территории СНГ. Подобной концентрации различных элементов геймплея, отменой графики и физического движка в одной оболочке, наряду с высочайшим искусственным интеллектом и интереснейшим строением миссий, не было нигде. «В тылу врага» устанавливает новый мировой порядок с новыми, очень высокими требованиями к качеству игрового процесса. И впредь на меньшее мы не согласны.





Оборона моста американцами. Почти как в «Спасении рядового Райана»



В городе бронетехника без прикрытия пехоты очень быстро становится жертвой «охотников за танками»



Если «В тылу врага» вам будет мало, можете посмотреть

«Блицкриг» **ДПК 4/2003**
Desert Rats vs. Afrika Korps **ДПК 5/2004**



Что-то эти вертушки мне напоминают… Неужели плагиат?

ПАСПОРТ

Жанр тактическая RTS
Разработчик Massive Entertainment
Издатель SoftClub
Web-сайт www.groundcontrol2.com

Massive Entertainment
Созданная в 1997 г., эта шведская компания заработала себе мировое имя после выхода в 2000 г. Ground Control. Также в ее активе ряд встроенных игр для мобильных телефонов, SMS- и WAP-игры. С 2002 г. – в составе концерна Vivendi Universal Games.
Игры Ground Control, Ground Control: Dark Conspiracy, Ground Control 2
Проекты нет данных
Web-сайт www.massive.se



Очень трогательно и романтично. Как будто и нет войны



ВЕРДИКТ ★★★★★

Одна из лучших RTS 2004 г.

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★
Локализация	★★★★★

+ Великолепная графика; кинематографический сюжет; захватывающий игровой процесс

– Несущественны

Уйти, чтобы победить

Ростислав Панчук

Вышедший четыре года назад Ground Control, без сомнений, был знаковой игрой и фактически установил каноны жанра тактических трехмерных RTS. И вдвойне приятно, что команда Massive Entertainment не уронила знамя и на этот раз, создав достойное продолжение этой великолепной игры.

XXVIII век… После событий оригинального Ground Control прошло три столетия, никаких Croyven Corporation и Order Of New Dawn уже нет и в помине. Теперь мы будем сражаться за Альянс Утренней Звезды, помогая им отстаивать свою независимость от Империи Терра. Ситуация ухудшается, когда раса виронов, доселе миролюбивая и замкнутая, переходит на сторону Империи. Что побудило их к этому шагу? Есть ли для колонистов хоть какой-то шанс спастись? Добро пожаловать на Morningstar Prime, капитан!

Если в большинстве остальных RTS сюжет традиционно находится на заднем плане или вообще отсутствует, то в Ground Control 2 он проработан на удивление хорошо и по праву заслуживает звания «кинематографического». Поиски легендарного CSS Astrid, исчезнувшего три века назад, экспедиция на Krig-7B, альянс с вчерашними врагами и предательство ближайших друзей – события игры не оставят равнодушным никого. А великолепные видеоролики на движке лишь придадут картине глубину и с легкостью могут конкурировать с классикой от Blizzard.

Графика. Помнится, визуальное оформление Ground Control иначе, как революционным, не называли. Ну что же, у стратегов снова появился свой Far Cry. Сверхдетализированные модели боевой техники, шикарные погодные и батальные эф-



Apocalypsys Now

фекты, реалистичные тени и шейдерная вода – не влюбиться в GC2 положительно невозможно.

Немного о тактике. Чтобы играть в Ground Control 2, недостаточно обладать даром штамповки двадцати копейщиков за 3 минуты. Ввиду отсутствия возможности строить, здесь это просто бесполезно. Наша задача, помимо выполнения целей миссии, – захват и удержание мест высадки для транспортного корабля, доставляющего с орбиты новых рекрутов и технику. Четкого ограничения на размер армии нет, однако чем меньше у вас отрядов, тем больше денег приносят военные операции, и наоборот. Отсюда и новые тактические нюансы, ранее отсутствовавшие в оригинале (где, напомню, ни о каких торгово-экономических отношениях на поле битвы не было и речи). Вложить все деньги в постройку ударного отряда и понадеяться на блицкриг, оставив тылы неприкрытыми, либо малыми силами удерживать стратегически важные позиции,



За Родину, за Сталина!

а потом нанести врагу сокрушительные удары сразу на нескольких фронтах. Естественно, грамотно скоординировав действия бронетехники, авиации, артиллерии и пехоты, – иначе нельзя. Дополняют картину разбросанные по карте бункеры и оборонительные сооружения – еще один способ контроля территории.

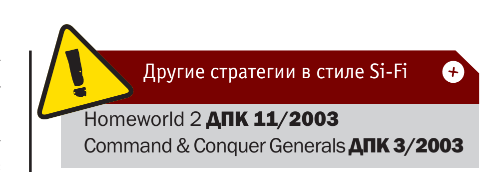
Ну а на закуску разработчики припасли специальные возможности для каждого рода войск. Что-то подобное, только жестко ограниченное по количеству порций, уже было в первом GC. Так, пехота может встретить вражеские бронемашины ракетным залпом, легкий танк – пустить в дело пулемет, а вертолеты – удрать от ПВО, включив дополнительные двигатели. Конечно, не безвозмездно: согласно принципу Ле Шателье за это придется расплачиваться понижением или потерей других ценных характеристик. Зато число тактических комбинаций только растет.

Особый сюрприз преподнесли вироны – их органические боевые единицы могут преобразовываться прямо на поле боя (кивок в сторону «Периметра»). Например, два инженерных центуриода (те же танки, только «живые» и на воздушной подушке) дадут нам мобильную артиллерию, а ракетометчики – миномет. Так же легко осуществляются и обратные действия, делая армию виронов куда более гибкой, чем у землян.

К слову, ряд подобных нововведений был принят в штыки некоторыми фанатами жанра – мол, с появлением LZ тактика теряет всякий смысл, достаточно лишь дотянуть до очередного места высадки и затовариться новой порцией пушечного мяса. И совершенно напрасно. Мало того, что затраты на восстановление армии превратят эту «победу» в пиррову, – отправлять многоопытных (и опасных для врагов) ветеранов на смерть по крайней мере глупо.

Да, если вы думали, что дело ограничится нудным захватом стратегических позиций, спешу вас в этом разуверить. Миссии в игре просто великолепные: спасение заложников, оборона научной лаборатории, уничтожение орбитального орудия, даже модный нынче stealth action! Что уж говорить о масштабных баталиях – настоящей квинтэссенции удовольствия для каждого стратега. AI, правда, иногда глупит, равно как и дружественные силы (хотя формации здесь *действительно* работают), да и камера любит проваливаться в ущелья, возле которых вы невзначай оказались. Но большинство этих недостатков уже устранены в патче, оперативно выпущенном через день после релиза, так что ругать игру за них мы не будем. Немного разочаровала музыка: блестящая тема меню в стиле military, но в некоторых миссиях аудиосопровождение выглядит весьма бледно. А вот локализация, выполненная компанией Softclub, выше всяких похвал, впрочем, как всегда. Особо отметим работу актеров, исполняющих главные роли. Иногда кажется, что на экране не компьютерная игра, а настоящий качественный фантастический фильм. В очередной раз – безупречная работа.

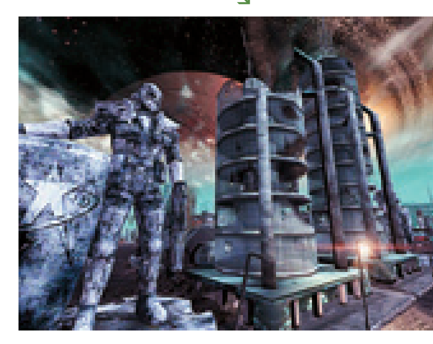
Что же, Massive Entertainment снова сделала отличную игру, устранив все недостатки оригинала и дополнив его множеством новых возможностей. Неудивительно, что на Gamerankings.com Ground Control 2 уверенно занимает второе место, уступая лишь потрясающему Thief 3. Остается только узнать ответ публики – присягнет ли она на верность новому кумиру или будет предана заезженным WarCraft III/C&C Generals.



Другие стратегии в стиле Si-Fi

Homeworld 2 **ДПК 11/2003**
Command & Conquer Generals **ДПК 3/2003**

Sci-Fi-реализм. Памятник неизвестному герою

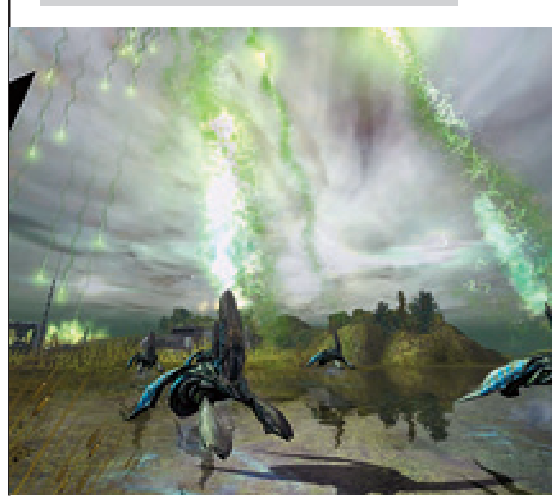


Праздничный салют



ФОРМУЛА ИГРЫ

Ground Control + 4 года = **Ground Control 2**



Инопланетяне, естественно, зелененькие. Китч?





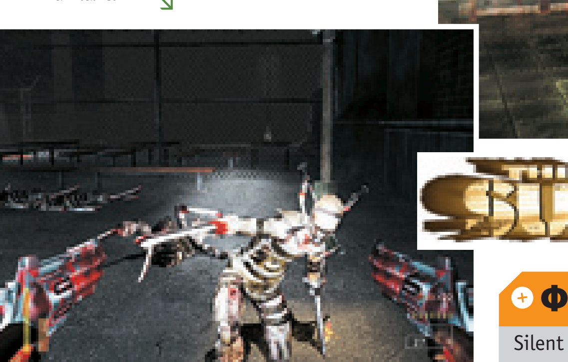
Тебе не будет больно. Всего один маленький укольчик

Если хочется добавки, поиграйте еще в

Clive Barker's Undying **ДПК 4/2001**
Silent Hill 3 **ДПК 7/2003**

В гневе я страшен

А у вас револьвер выпачкался





ПАСПОРТ

Жанр TPS/Horror
Разработчик Surreal Software
Издатель Encore
Web-сайт www.thesuffering.midway.com

Surreal Software
Американская компания (офис расположен в пригороде Сиэтла) основана в 1995 г. и на данный момент насчитывает около 60 разработчиков. В апреле нынешнего года Surreal была куплена известным издателем Midway Games и стала его внутренней студией. Сейчас, по неофициальным сведениям, Surreal трудится над необъявленными пока проектами для консолей Sony PS3 и PSP.
Игры LOTR: The Fellowship of the Ring, Drakan: The Ancients' Gates, Drakan: Order of the Flame
Проекты нет данных
Web-сайт www.surreal.com



ВЕРДИКТ ★★★★★

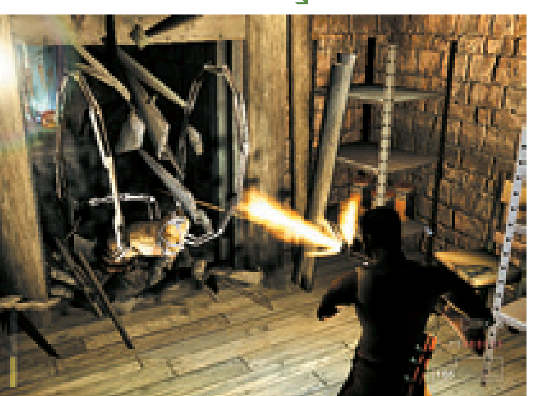
Твердо стоящий на ногах хоррор поколения MTV

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Тщательно выписанный сценарий; интересный игровой процесс; стильные антагонисты

– Мультиплатформенная направленность; однообразный дизайн некоторых уровней; предсказуемость

Стой, стрелять буду!



ФОРМУЛА ИГРЫ

Silent Hill/Resident Evil = **The Suffering**

Mother Mature

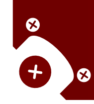
Андрей Грабельников

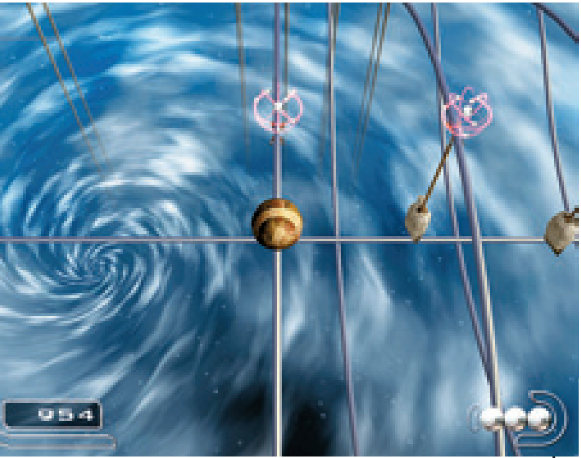
Нет на земле уголка удивительнее острова Абботт. Сюда, с женами и детьми, слетаются исписавшиеся сценаристы голливудских триллеров, тщась ухватить ускользающую музу за хвост. Глядите, по левому краю – психиатрическая лечебница начала века (Asylum – ну а как же), служившая испытательным полигоном для опытов честолюбивого доктора; далее кладбище, приютившее население пуританской деревни, поголовно уличенное в колдовстве; за склепами – капище, куда три сестренки привели на заклание одинадцать сверстников. Справа – остов перевозившего рабов баркаса, кои, уверяю, незадолго до крушения учинили восхитительно неполиткорректную расправу над белокожим персоналом судна; вон та башенка – маяк, служащий верным ориентиром в ночи скорее для многочисленных самоубийц, в изобилии проживающих на острове, чем для редких катеров снабжения. В качестве довеска – мелкие, но приятные мелочи вроде канализационных систем, пещер и гротов, способных поведать внимательному юному сурку пару-тройку леденящих анекдотов. Впрочем, главная достопримечательность, вот она, прямо по курсу – тюремный комплекс для смертников, возведенный на останках нацистского форта. То есть понимаете – материал концентрирован до такой взрывоопасной степени, что достаточно одной только неуставной мысли воспаленного разума, и все фантомы страданий и страха этого уголка с готовностью детонируют, захлестнув остров пламенем Армагеддона.

А уж голова обвиненного в убийстве собственной жены и детей Торка (Torque), разумеется, просто раскалывается под натиском мучительных воспоминаний, однако заклинивший мозг милосердно цедит их маленькими десертными порциями. Поэтому крестовый поход заключенного с берданкой сквозь ужасы нашего городка мотивирован не животным стремлением выжить, а исключительно жаждой самопознания и тягой к самоутверждению. То, о чем подавляющее большинство игроков догадается еще до первой встречи Торка с представителями местного бестиария, игра будет методично, упиваясь раскрываемой интригой, скармливать нам в течение многих часов всеми доступными изобразительными средствами – от внезапно заслоняющих обзор размытых картинок (flashback-эффект) до записок в личном дневнике. Сам же моцион обставлен как незамысловатый TPS с фонариком в нагрудном кармане (!), перемежающийся редкой акробатикой и ритуальными обрядами перемещения ящиков, немного подпорченный притом дефектами портирования со всех возможных платформ, и показательно завершается предсказуемой вялой битвой с темными сторонами своего «я». Адское попурри всех изъезженных символов жанра horror, беззастенчивое цитирование, лишенное даже призрачного намека на оригинальность, – вот печатные аналоги тех слов, которые перманентно готовы были сорваться с уст рецензента и увенчать статью терновым венцом. Однако так и не сорвались – рецензент самозабвенно исколесил игру и потребовал добавки. Потому что полнейшая вторичность и все прочее – это замысел разработчиков, подразумевающий знание предмета и породивший череду замечательных скриптовых сцен; колоритных, пускай они и сублимат, характеров, и потрясающий зоопарк, где каждая особь – персонаж с повадками и внешним видом, ставящим под сомнение необходимость присутствия NPC. Ну кто виноват, что вы переросли целевую аудиторию игры, которой The Suffering так притягательно строго не рекомендуется? Здесь любой встречный журнал – порнографический, диалоги наполовину состоят из бойкого американского матюжка в исполнении неплохих актеров, а Торк постоянно вымаран кровью, как мясник на бойне...


1С
ФІРМА «1С»


BEST WAY

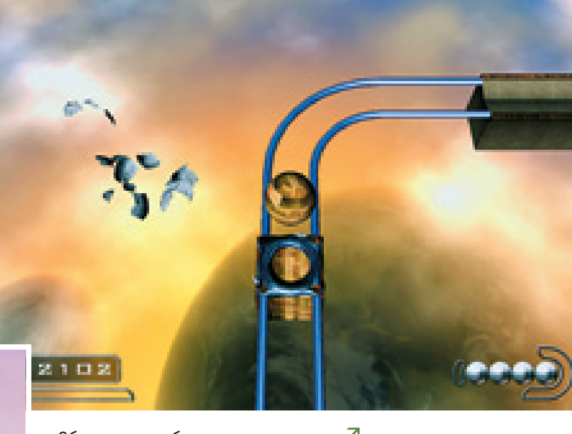




Если засмотреться на воронку черной дыры, может закружиться голова

ФОРМУЛА ИГРЫ

Шарик + равновесие = **Ballance**



Сброшенная бумажная личина еще долго парит в воздухе

Победоносный перелет к следующему уровню



Обязательно посмотрите следующие логические аркадные игры

Ricochet: Lost Worlds **ДПК 8–9/2004**
Zuma **ДПК 8–9/2004**

ПАСПОРТ

Жанр логическая игра
Разработчик Cyparade
Издатель Atari
Web-сайт www.ballance.org

Cyparade
Берлинские программисты утверждают, что разрабатывают инновационные развлекательные концепции для рынка ПК, консолей, мобильных устройств и телевидения. Однако Ballance, созданная на ядре Virtools от сторонней фирмы, пока единственная самостоятельная игра компании.
Игры нет
Проекты неизвестно
Web-сайт www.cyparade.de

ВЕРДИКТ ★★★★★

Отменная забава для отдыха, в которую смогут играть все домочадцы

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Превосходная гравитация; эмоциональный игровой процесс

− Мало уровней

На грани

Максим Щербина

Логические игры подкупают своей простотой. Их с ходу осваивают дошкольники, пенсионеры, домохозяйки, и даже искушенных геймеров зачастую цепляет, казалось бы, неприметный продукт. Ballance – одна из таких увлекательных игр категории «для всех». Но чистокровной головоломкой она не является, ибо ловкость пальцев не менее важна, чем смекалка.

Задача игрока – прокатиться по платформам и наклонным поверхностям из точки А в точку Б, управляя шариком с помощью клавиш курсора; угол обзора менять *Shift* и пробелом, об остальной клавиатуре забыть. Однако назвать игровой процесс элементарным не позволяют графика, физическая модель и разнообразие уровней.

Замысловатые конструкции из различных платформ, рельсов, подвесных мостиков, качелей и прочих составляющих парят в воздухе и покоятся на тонких опорах высоко в облаках или над поверхностью планет Солнечной системы. Красочные небесные фоны создают достоверное впечатление высоты, и от прыжков на нижние ярусы буквально захватывает дух.

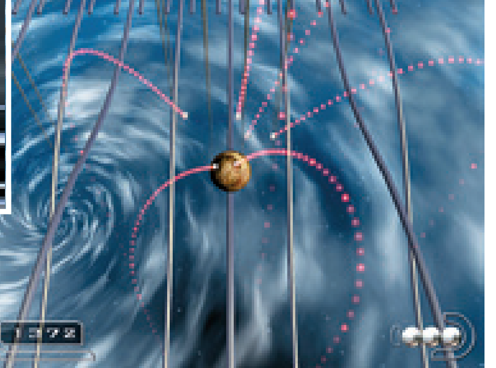
Вживлению в образ шарика также способствует реалистичная физика. Соприкосновения поверхностей различной фактуры сопровождаются характерными звуками, а столкновения с объектами и движение подконтрольного «колобка» позволяют почувствовать массу, инерцию и импульс. В специальных пунктах модификации шарик может менять каменную, деревянную и бумажную сущность, приобретая новые ходовые характеристики. Например, только каменному сфероиду по силам сбивать массивные преграды, а полеты в воздушных потоках, нагнетаемых вентиляторами, доступны исключительно в бумажной инкарнации.

На последовательных превращениях и использовании различных свойств мячиков построены многие пазлы. По-настоящему сложными являются два-три последних уровня, где не всегда очевиден следующий шаг, а ценность бонусов дополнительных жизней и времени значительно возрастают. Умиротворение и релаксация, присущие начальным этапам, постепенно переходят в сосредоточенность и напряжение. Но эмоциональные усилия вознаграждаются неподдельным ликованием от прохождения особенно заковыристого места.

Разочаровало, что в игре всего лишь двенадцать уровней. Правда, окончание позволяет надеяться, что дальнейшее покорение космических просторов не заставит себя ждать. Продлить удовольствие можно, включившись в гонку за рекордами, публикуемыми на официальном сайте игры.



А далеко внизу Земля, Луна...



Это не атака космических мух, а бонус времени

Элементарно, Ватсон!

Александр Птица

Великий английский сыщик, как известно, решает все встречающиеся у него на пути сложнейшие задачи совершенно элементарно, умело пользуясь дедуктивным методом. Однако создание со всех точек зрения интересного и графически привлекательного детективного квеста – дело не столь простое. Но Frogwares замахнулась на это, и, судя по первым впечатлениям от только что завершенной «Тайны серебряной сережки» с участием Шерлока Холмса и его верного спутника доктора Ватсона, выданной мне на растерзание руководством компании, результат оказался весьма обнадеживающим.

Не ждите от игры адаптации какой-нибудь из историй, сочиненных многоуважаемым «папой» Артуром Конан Дойлом. Как и в первом опыте «холмсианы» от Frogwares, сюжет совершенно оригинален, и вместе с тем он очень неплохо передает дух классики. Действительно, что может быть «классичнее» убийства хозяина дома, случившегося на званом вечере, куда среди прочих гостей были приглашены и Холмс с Ватсоном. Вот и получается, что от расследования им никуда не спрятаться. И наша сладкая парочка с головой погружается в этот процесс. Раскрытие подробностей любого детективного сюжета, на мой взгляд, дело подсудное. Поэтому мы сразу же перейдем к другим аспектам расследования убийства сэра Мэлвина Бромсби.

Как и положено, обязанности между компаньонами распределены совершенно четко: Шерлок, кроме бесед со свидетелями, занимается сбором и изучением улик (в квартирке на Бейкер Стрит для этой цели оборудована целая мини-лаборатория с набором реактивов, горелкой и прочими полезностями), а Ватсон общается с теми, кого не успел охватить разговорами его коллега, читает умные книги и всякие документы, в которых могут содержаться зацепки.

Детективный квест не должен быть перегружен вставными «несюжетными» головоломками. Создатели игры это прочувствовали в полной мере и не стали затыкать ими все дырки только для того, чтобы удлинить игровой процесс. У Холмса и Ватсона дел и без того хватит.

Персонажей, а значит и свидетельских показаний – море, улик в инвентаре – выше крыши! Казалось бы, разобраться со всем этим обилием материала будет крайне трудно. Ан нет! Разработчики продумали интерфейс до мелочей. В любой момент игроку доступна «стенограмма» какого угодно разговора, мини-отчет о наблюдении, копия найденного документа или прочитанная страничка из книги. Кстати, как оказалось, упомянутые результаты исследовательского труда имеют крайне важное значение. Каждый смысловой фрагмент игры заканчивается мини-викториной из 5–6 вопросов. Правильно ответить на вопросы – это только половина дела. Надо еще предоставить доказательства правоты своих суждений. Вот они-то и берутся, так сказать, из склада сокровищ, о котором говорилось выше.

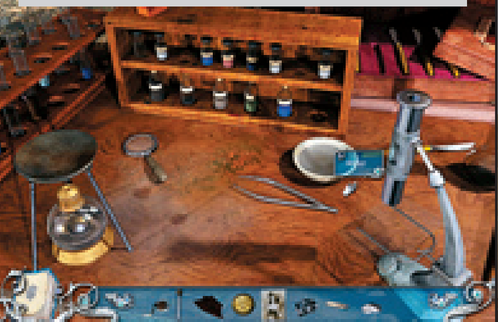
Рассматривая скриншоты, появившиеся еще на ранней стадии разработки игры, я очень надеялся на то, что в финальной версии интерьеры помещений усадьбы Бромсби, квартира Холмса, железнодорожная станция и другие игровые локации будут выглядеть еще лучше. К счастью, художники-декораторы выложились на полную катушку и мои ожидания оправдались на 200%. К дружной бочке меда добавляют свою ложку дегтя немножко дерганые движения Шерлока и Ватсона, но, углубившись в сложный мыслительный процесс расследования, этого практически не замечаешь.

Станционный смотритель (не по Пушкину)

Хозяин этого кабинета уже мертв. Почему?

ФОРМУЛА ИГРЫ

Sherlock Holmes – Ливанов & Соломин + «Путешествие к центру Земли» =
The Secret of the Silver Earring



Орудия научно-исследовательской деятельности

Проверьте свои способности к дедукции вместе с героями игр

The Mystery of the Mummy **ДПК 12/2002**
«CSI: Место преступления» **ДПК 5/2004**



А теперь послушайте меня, господа Ватсон и Лестрейд!

ПАСПОРТ

Жанр адвентюра
Разработчик Frogwares
Издатель Digital Jesters/Ubisoft
Web-сайт www.sherlockholmesgame.com/

Frogwares
Франко-украинская компания Frogwares, взяв курс на создание качественных адвентюр, не изменяет ему и сохраняет верность жанру. Чувствуется, как от проекта к проекту растет мастерство команды. Нельзя не заметить, что крупные издатели стали более внимательно присматриваться к работам Frogwares.
Игры The Mystery of the Mummy («Шерлок Холмс: 5 египетских статуэток»), Journey to the Center of the Earth («Путешествие к центру Земли»)
Проекты Around the World in 80 days
Web-сайт www.frogwares.com

ВЕРДИКТ ★★★★★



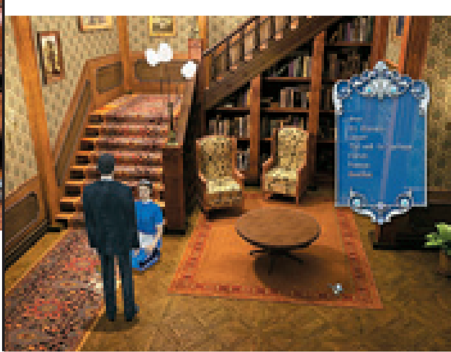
Холмс с Ватсоном остались бы довольны

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Отлично воссозданная атмосфера викторианской Англии; великолепные фоновые декорации; «вменяемые» и мотивированные головоломки; внимание к мельчайшим деталям; грамотно подобранная музыка

– Недостатки анимации персонажей; некоторые графические огрехи

Какую же информацию можно вытащить из горничной Мэри?





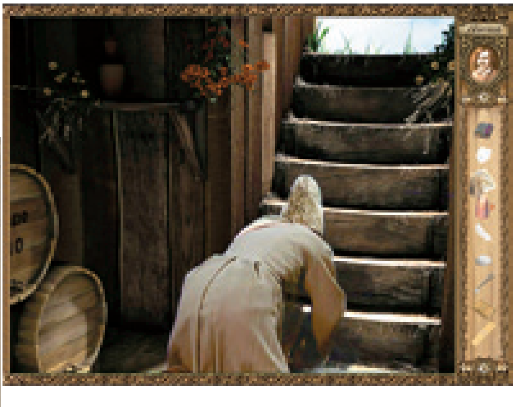
Здесь живет гадалка. Может, она чего-то подскажет?

Живые актеры исполняют роли персонажей также и в этих играх

Phantasmagoria
Tex Murphy: Overseer

Потому, потому что мы пилоты...





После принятой на грудь изрядной дозы алкоголя

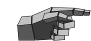
Поднимите мне веки...

Александр Птица

ПАСПОРТ

Жанр адвентюра
Разработчик Crazy House
Издатель «Мультитрейд»
Web-сайт www.crazyhouse.ru

Crazy House
Харьковский «Сумасшедший дом» еще некоторое время назад назывался по никнейму лидера команды Юрия Лихоты – «Дядюшка Рисеч». В то время ребята занимались преимущественно локализациями, причем получалось это у них весьма качественно. Работа над русификацией классической сьерровской «Фантасмагории» стала толчком к созданию первой отечественной видеоадвентюры. Впереди – жаркие танковые сражения.
Игры ряд локализаций, выпущенных ведущими издателями СНГ
Проекты «Танк Т-72. Балканы в огне»
Web-сайт www.crazyhouse.ru



ВЕРДИКТ ★★★★★



Похвальная грамота за оригинальность и украинский дух

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Оригинальный подход к построению геймплея; аутентичные декорации и костюмы, способствующие погружению в атмосферу игры; Н. В. Гоголь; альтернативные решения головоломок; пьют по-нашему

– Не слишком удачны вставные мини-игры; не впечатляют модели монстров; не очень страшно; игра короткая

ФОРМУЛА ИГРЫ

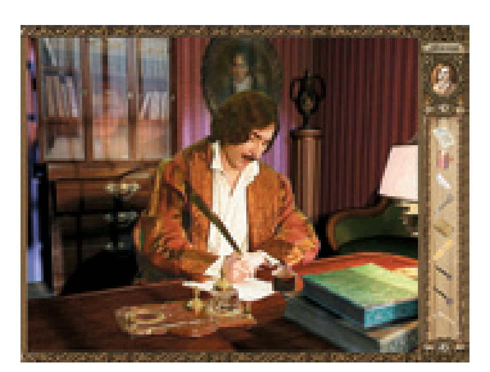
Сюжет Н. В. Гоголя + аркадно-логические вставки + народные и заслуженные = **«Вий. История, рассказанная заново»**

Поднимите мне веки. Я хочу узнать, как все было на самом деле. Я хочу еще раз пережить три страшные ночи у гроба Панночки. Я хочу, чтобы парни с усами расхаживали в вышиванках и шароварах на фоне настоящих малороссийских хат и хлестали горилку по-нашему. Наконец, хочу все-таки выяснить, был ли у Хомы Брута шанс выжить в его неравной схватке с нечистью.

Такую возможность мне предоставил первый большой проект от харьковской команды Crazy House. Мы достаточно внимательно следили за его разработкой, отмечали положительную реакцию публики на разнообразных выставках и теперь можем изложить свое мнение по поводу финального результата.

Нельзя сказать, что в современном квестостроительстве применяется так уж много технологий. Фактически их можно пересчитать по пальцам – рисованные двумерные игры, продукты с «видом из глаз» a la Myst и проекты с полигональными персонажами на фоне пререндеренных декораций.

«Вий» не вписывается в эти рамки, поскольку в нем играют живые актеры, изображающие действующих лиц гениальной повести гениального классика. Идея внедрения полноэкранного видео в отечественную адвентюру пришла «Дядюшке Рисечу» и компании во время работ над локализацией хрестоматийной сьерровской «Фантасмагории», построенной на основе подобной технологии. Естественно, все было приведено в соответствие с требованиями сегодняшнего дня и, благодаря использованию продвинутых методов компрессии, игра, содержащая столь большой объем высококачественного видео, поместилась всего на двух дисках.



Н. В. Гоголь собственной персоной. Ставит точку

Сами понимаете, из-за своеобразия и оригинальности визуального ряда мы не можем к графическому исполнению применить традиционные критерии. Персонажи как-никак живые, а не смоделированные. Есть, конечно, и несколько компьютерных моделей (вы догадываетесь, что имеются в виду монстры, с которыми пришлось столкнуться Хоме в процессе выполнения ответственной работы по чтению молитв над гробом Панночки), но, к сожалению, они совсем не впечатляют.

Зато заранее отрендеренные фоновые картинки в большинстве своем страсть как хороши: интерьеры помещений в доме Сотника, классная комната в бурсе, внутренности погребков, сад с буйной растительностью и очень красивыми цветами и т. п.

Что касается сюжета, то он довольно точно следует интриге литературного первоисточника, разве что для удлинения игрового процесса добавлены некоторые дополнительные «квестовые» персонажи.

Характер геймплея выдержан в духе традиционных point-and-click адвентюр. Хома бродит из локации в локацию, общается с другими действующими лицами, собирает в котомку полезные предметы и при необходимости использует их. Я искренне порадовался тому, что разработчики предусмотрели множественные варианты решения головоломок. Хотя при этом игра так или иначе остается линейной, но разнообразие еще никогда никому не вредило.

Созвездие заслуженных и народных артистов в общем-то справилось со своими ролями неплохо. Однако трудно было избавиться от ощущения, что временами они переигрывают. Возможно, в этом виноват режиссер: все-таки ему пришлось ставить не кинофильм, не театральный спектакль, а компьютерную игру.

Кстати, Хома в игре – парень не промах, и в отличие от литературного прототипа у него есть шанс уйти живым от Вия и сборища нечистой силы.

P.S. Ни один из кинофильмов не обходится без забавных несуразиц. Наш «Вий» тоже пополнил эту копилку. После второй ночи над гробом Панночки у Хомы поседела половина волос. Тем не менее на третий день бравый философ гуляет по хутору Сотника с черной как смоль шевелюрой.

Двое против Карбофоса. Эпизод II

Александр Птица

Описанная нами недавно в «Internet-мозаике» история с выброшенными на свалку картинками кисти мастеров знаменитой на весь экс-СССР анимационной студии «Пилот» нисколько не помешала непреходящей популярности Шефа и Коллеги. Неудивительно, что, приобретя лицензию на использование этих персонажей, фирма «1С» с партнерами-разработчиками запустила в производство целую линейку игр на тему.

На сей раз было решено отправить неунывающую парочку куда подальше. Повод тоже сыскался. Грозит беда целой популяции уникальных полосатых слонов. И снова здесь чувствуется рука старого знакомого – злобного Карбофоса. Однако эта гадина обосновалась нынче в краю антиподов – на далекой Тасмании.

Когда-то был такой фильм «Самолетом, поездом, автомобилем». Нечто подобное выпало на долю Коллеги с Шефом в новой игре. Причем самолет им пришлось фактически собрать самостоятельно, довелось изыскать возможность обойти бдительность проводника и проникнуть-таки в желдорвагон, а также «одолжить» на время автомобиль прямо со стоянки (настойка из кактуса в качестве бензина – «Выбор редакции»). Других средств передвижения тоже предостаточно (петарды, страусы, автобус и т. п.). Далеко Тасмания, однако.

Когда имеешь дело с такими лапочками, как Колобки (надеюсь, вы не забыли, что Коллегу и Шефа называли и так, ведь первый мультик именовался «Следствие ведут Колобки»), приятно осознавать, что от игры получишь ровно столько, сколько ожидаешь. Тем, кто уже когда-то спасал полосатого слона, все будет ясно и понятно с первой же локации. Пара-тройка активных объектов, то ли в дальнейшем попадающих в инвентарь (ежели кто-то из героев соизволит их взять), то ли работающих на решение конкретной головоломки, а значит и на продвижение по сюжету. Сами понимаете, он здесь прямой, как лом, и не допускающий отходов от «генеральной линии».

Относительно графического решения никому голову ломать не приходилось. Даже Коллеге должно быть ясно, что без следования букве и духу фирменного стиля мультфильма при изображении героев и их анимации, так и в воплощении локаций, в которые они попадают на протяжении своего долгого и нелегкого пути, здесь не обойтись. Что сделали с вполне приемлемым качеством. И ничем другим, кроме старого доброго рисованного двумерного квеста, эта игрушка и не должна быть. Модная трехмерность ей строго противопоказана.

Использованный в первых адвентюрах о Колобках принцип «раздельного» действия героев



Слабó поработать станционным диспетчером?

в соответствии с особенностями их характеров с успехом применяется и здесь. А действительно, зачем изобретать велосипед, когда есть вполне пригодный для езды самокат.

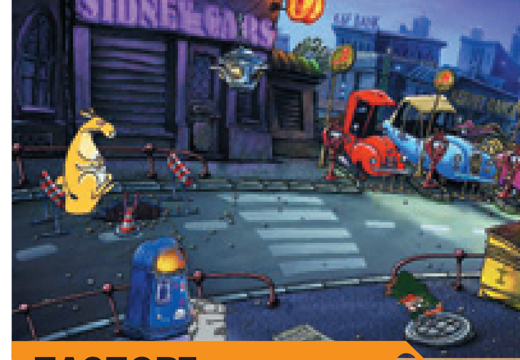
Словом, на выходе получилось легкое, ненавязчивое развлечение. Поклонникам Колобков – играть обязательно. Остальным – по желанию.

P.S. В этом номере журнала опубликованы обзоры двух адвентюр, в которых действуют пары главных героев-детективов. Обе они основаны на идеях хорошо знакомых первоисточников, но не повторяют их сюжетов. Тенденция или что? Ничего не понимаю.

Станем альпинистами, ты и я







Красная машинка – наша

ПАСПОРТ

Жанр адвентюра
Разработчик О. Коростелев, PIPE Studio, «К-Д Лаб»
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА
Web-сайт www.games.1c.ru/pilots

PIPE Studio
В состав основанной в 2002 г. PIPE Studio вошли опытные программисты, художники, аниматоры. Первый же проект молодой команды «Полная труба» с авторской графикой Максимова привлекал к себе всеобщее внимание еще на этапе разработки своей совершеннейшей непохожестью на то, что делают другие. Более того, интерес к умопомрачительным персонажам проявило русское подразделение телеканала MTV, для которого PIPE Studio изготовила целую серию «полнотрубных» роликов.
Игры «Полная труба»
Проекты серия квестов и аркад «Братья Пилоты», еще не анонсированный тактический шутер
Web-сайт pipestudio.ru



ВЕРДИКТ ★★★★★

Все понимаю! Пилоты – они и в Бердичеве, и в Тасмании пилоты

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Узнаваемость персонажей; фирменная «пилотская» безбашенность; симпатично прорисованные фоны; игра длиннее, чем ее предшественницы

– Относительная простота; навязчивость и однообразие реплик; не очень интересные аркадные вставки

ФОРМУЛА ИГРЫ

«Братья Пилоты. В поисках полосатого слона» × прошедшие годы + кругосветное путешествие = **«Братья Пилоты. Обратная сторона Земли»**

Пообщайтесь с культовой мультпарочкой еще в играх

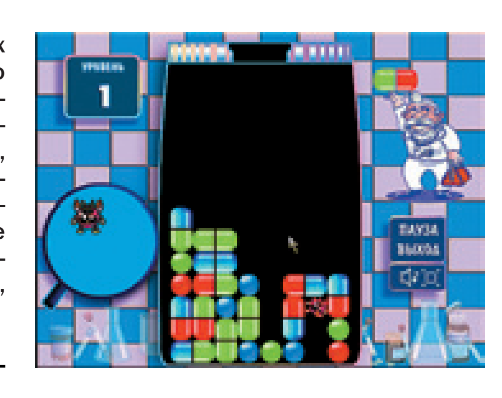
«Братья Пилоты. В поисках полосатого слона»
«Бильярд с комментариями Братьев Пилотов»
«Братья Пилоты. Дело о серийном маньяке»

Маленькие игры

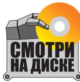
Часть 2

Николай Корж

При всем желании мы не имели возможности вместить описание лучших из лучших shareware- и freeware-проектов в объем одного небольшого материала. Поэтому во второй части «Маленьких игр» мы предлагаем вам ознакомиться с еще двенадцатью миниатюрными шедеврами. Надеемся, первая часть нашего материала окончательно убедила вас, что не только громкие бренды индустрии достойны внимания, но и ниша бесплатных и условно бесплатных продуктов. Многие проекты отлично подойдут не только для старшего поколения, но и для детей. Среди огромного многообразия небольших игр встречаются чистые изумруды и алмазы, часто построенные по кирпичикам командой из всего лишь нескольких программистов. Именно проекты такого высокого уровня мы и отобрали и теперь выносим на ваш суд. Напомним, что все представленные игры вы найдете на нашем компакт-диске.



Cheboman



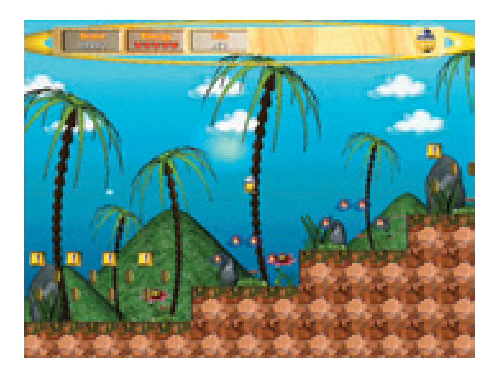
Shareware ($14,95)

Жанр аркада/приключение
Разработчик GULNY Games
Web-сайт www.alawar.ru/games/cheboman
Размер загружаемого файла 6,37 MB
URL alawar.com/download/CheboManRus.exe

Качественная аркада для любого возраста

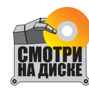
+ Отличный плагиат Mario и Sonic
– Слабое звуковое оформление

Рассмотрев огромное количество аркад, мы, наконец, подошли к одному из лучших ее представителей – приключенческой. Cheboman отлично сочетает в себе черты таких классических образцов жанра, как Mario и Sonic, при этом выделяясь несколькими собственными оригинальными решениями. Управляя забавным кругленьким человечком Чебо, мы путешествуем по фантастическим мирам, параллельно собирая монетки и прочие вкусные бонусы, и совмещаем это занятие со стычками с противниками. Последние чаще всего уничтожаются простым, но эффективным прыжком сверху.



Игра выглядит довольно приятно. Яркие детализированные объекты, симпатично анимированные персонажи и красочные эффекты придают атмосфере и игровому процессу неповторимый шарм. Звуковое и музыкальное сопровождение оставляют желать лучшего, но в целом лишь незначительно портят общую картину. Фоновые изображения представляют собой отрендеренные трехмерные картинки. Управление настраиваемое и «занимает» лишь четыре кнопки. Полная версия Cheboman порадует вас всеми уровнями и возможностью игры вдвоем, а рассматриваемый shareware-вариант запускается только 20 раз.

Doctris («Доктрис»)



Shareware ($19,95)

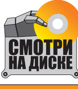
Жанр аркада/puzzle
Разработчик Alawar Entertainment
Web-сайт www.alawar.com/games/doctris
Размер загружаемого файла 3,38 MB
URL www.alawar.com/download/doctris.exe

Отличное развлечение для детей и взрослых

+ Интересная концепция
– Однообразный игровой процесс

Разнообразию тетрисов нет предела, и если многие разработчики shareware-проектов очень нерешительно пробуют изменить приевшуюся и надоевшую концепцию, то некоторые идут напролом, предлагая весьма интересные решения. Doctris можно смело отнести ко второй категории. Суть игры сводится к тому, чтобы избавиться от вредных разноцветных вирусов в колбе. Для этого с помощью падающих пилюль необходимо объединить в ряд секции одинаковых цветов. Сложность игры можно выбирать перед каждым уровнем, в зависимости от этого будет меняться необходимое для сокращения количество секций – от трех до пяти. Первый уровень рекомендуется для детей, им игра явно должна прийтись по вкусу. Общий дизайн Doctris можно оценить на пять с плюсом. Все, начиная с кнопок меню и заканчивая игровыми пилюлями, сделано очень качественно и аккуратно. Музыкальное оформление игры довольно простое и незатейливое, поэтому может быстро приесться. Все настройки Doctris сводятся к выбору полноэкранного/оконного режима, регулировке громкости музыки и звуков и активизации программной обработки изображения. В полной версии предусмотрели 60 уровней и неограниченное игровое время.

Varmintz Deluxe



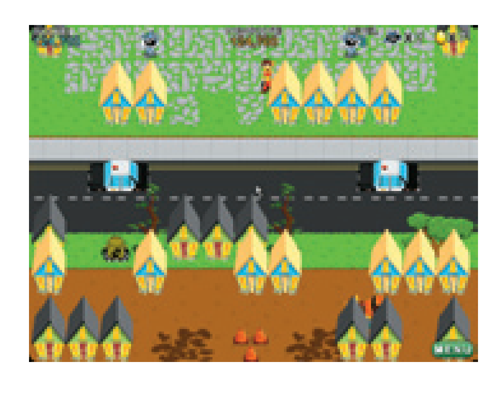
Shareware ($19,95)

Жанр аркада
Разработчик Skunk Studios
Web-сайт www.gamehouse.com
Размер загружаемого файла 6,09 MB
URL wwzw.gamehouse.com/downloads/VarmintzInstall.exe

Веселая и смешная аркада

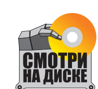
+ Стильное и забавное оформление в сочетании с приятным игровым процессом
– Очень низкое качество графики

Varmintz – это симпатичные еноты, которые путешествуют по миру с целью собрать как можно больше золотых яиц и вернуться домой в родное убежище. Игра использует старейшую игровую



концепцию hop-and-dodge, смысл которой сводится к спланированным и своевременным действиям. Уровень за уровнем нам нужно набирать как можно больше очков и как можно меньше попадаться на всевозможные уловки противников. Всего в игре пять персонажей, за которых поочередно необходимо пройти различные уровни. По пути к выходу из каждого вам будет встречаться огромное количество ловушек – от веселых скейтбордистов до каменных валунов. Любое из движущихся препятствий принесет персонажу мгновенную смерть. На некоторых аренах присутствуют чек-пойнты, где еноты восстанавливаются после смерти. Несколько скромных бонусов, заморозка противников и невидимость способны облегчить процесс прохождения. Управление в игре интуитивно простое – с помощью курсора клавиатуры мы перемещаем героя в любую из четырех сторон, енотами можно управлять мышью. Графическое оформление игры выглядит довольно убого на больших мониторах, однако ее можно проходить в оконном режиме. В полном варианте содержится 50 уровней, shareware-версия Varmints ограничена часом игрового времени.

Jewel Quest



Shareware ($19,95)

Жанр puzzle
Разработчик iWin
Web-сайт www.iWin.com
Размер загружаемого файла 8,23 MB
URL downloads.bigfishgames.com/downloads/installers/jeweLquest_installer.exe

Аддиктивный и очень качественно сделанный пазл

+ Красивое оформление и интересный игровой процесс
– Высокая сложность

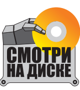
Jewel Quest, являясь прямым наследником дела Lines и CubIQ, умудрилась с легкостью



обойти эти проекты и даже оставить их далеко позади. Идея игры очень проста, и в этом ее основное достоинство. Прямоугольное игровое поле разбито на множество квадратов и наполнено различными предметами (1 клетка – 1 предмет). Нам необходимо менять местами содержание соседних квадратов так, чтобы создать по соседству ряд из трех одинаковых предметов. Тогда они исчезнут, превратившись в очки, а поле под ними станет золотым. «Сгоревшие» ряды вновь наполняются предметами с верхушки игрового поля. Действуя оперативно, следует покрыть золотом всю поверхность поля, пока не закончится время. Если же пользователь решит побездельничать, то вскоре появятся подсказки, обозначающие, какой из текущих рядов можно сократить.

Игра великолепно оформлена и выверена до мелочей. Поле стилизовано под раскопки древних цивилизаций с прозрачным намеком на жизнедеятельность небезызвестного Индианы Джонса. В полной версии вас ждет 180 пазлов, 5 разнообразных миров и, конечно же, неограниченное игровое время вместо 60 минут в shareware-варианте.

Grand Master Chess



Shareware ($14,95)

Жанр logic/puzzle
Разработчик MediaResearchGroup
Web-сайт www.alawar.com/games/chess
Размер загружаемого файла 4,0 MB
URL mirror3.alawar.com/gmchess.exe

Хорошие, но далеко не отличные шахматы

+ Большое количество возможностей
– Неудобный 3D-режим

Шахматы всегда останутся шахматами: этой великой игре плевать на время и всевозможные модификации. Успех подобных продуктов



зависит лишь от грамотной реализации. Среди серьезных коммерческих проектов давно определился лидер, но мы сегодня говорим о небольших играх и других касаться не будем. В Grand Master Chess довольно удачно и качественно представлена древнейшая игра. В ней наличествует два режима: 2D и 3D. Как ни странно, первый оказался намного удобнее трехмерного варианта. Фигурки перемещаются в обоих режимах при удержании левой кнопки мыши. В ответ будет совершен обдуманный ход противника.

Графика Grand Master Chess весьма симпатичная, но не более. С другой стороны, нужны ли вам трехмерные шахматы с поддержкой всех современных технологий? GM Chess без проблем запустится на скромной офисной машине и не вызовет при этом больших проблем.

Игра позволяет не только сразиться с компьютером, но и сыграть с напарником на одном компьютере или в онлайне. Если вы не профи в шахматах, GM Chess представляет собой весьма достойного противника. В рассматриваемой trial-версии многие функции и настройки игры недоступны. В полной же версии можно изменять скины поля и фигур.

Magic Ball



Shareware ($19,95)

Жанр аркада
Разработчик Dream Dale
Web-сайт www.gamextazy.ru/games/MagicBall/
Размер загружаемого файла 4,16 MB
URL www.gamextazy.ru/download/MagicBall.exe

Лучший выбор для поклонников арканоида, если по каким-то причинам вас не устраивает Ricochet Lost Worlds

+ Оригинальная идея
– Не самая удачная реализация; медленный игровой процесс

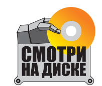
Еще один представитель бессмертного семейства арканоидов, на этот раз полностью трехмерный. Довольно оригинальная идея перевода старенькой игрушки в абсолютно новые условия заслужила множество наград и признаний, но играбельна ли современная



концепция? Классические правила остаются нетронутыми, изменено лишь пространство, и добавлено очень много бонусов. Третье измерение принесло Magic Ball как свои плюсы, так и ряд минусов. Перво-наперво разрушаемые фигуры теперь состоят не из одного слоя, а из большого их количества. Так, разрушив нижний ряд, следует приниматься за следующий и т. д. пока весь «небоскреб» не будет уничтожен. Это интересно выглядит, но именно потому надоедает играть уже к третьему-четвертому уровню. Угол камеры изменяется в любой момент с помощью правой кнопки мыши. Игра сопровождается приятной, но быстро приедающейся музыкой.

Впрочем, как бы там ни было, попробовать 3D-вариацию великой игры стоит хотя бы из любопытства. А если процесс понравится, то в зарегистрированной Magic Ball вас будут ожидать 150 уровней неспешного удовольствия.

Mahjong Towers II



Shareware ($19,95)

Жанр puzzle
Разработчик Big Fish Games
Web-сайт www.bigfishgames.com/downloads/mahjongII
Размер загружаемого файла 5,89 MB
URL downloads.bigfishgames.com/downloads/installers/mahjongtowersII.exe

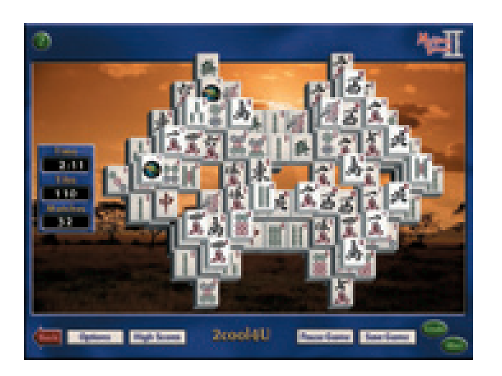
Маджонг с широким спектром возможностей

⊕ Множество настроек

⊖ Скромное оформление и странные дополнительные режимы

Среди огромного разнообразия shareware-игр компании Big Fish Games почетное место занимают различные вариации маджонга. Mahjong Towers II по праву считается одной из лучших в этой коллекции. Во-первых, при своем скромном размере игра вмещает в себя десятки комбинаций и вариаций расположения табличек. А во-вторых, содержит большое количество настроек и опций.

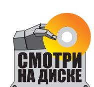
Кроме классического режима, для людей, находящихся в поиске новых маджонг-ощущений, присутствуют два нестандартных – Concentration и Scramble. В первом все игровые кости скрыты пеленой и отображаются лишь при клике мышью:



разработчики считают, что этот режим великолепно подходит для тренинга памяти. Второй отличается от классического тем, что каждые несколько секунд некоторые кости меняются местами. Надо сказать, режим очень своеобразный и вряд ли многим придется по душе, поэтому рекомендовать осмелимся лишь классический восточный подход. При желании вы сможете придумывать свои раскладки игровых костей и сохранять их, если же этого делать не хочется, то на сервере разработчиков всегда найдутся уже готовые варианты.

Shareware-версия ограничена часом игрового времени, чего для получения максимума удовольствия от маджонга очень мало.

PacMania II 1.5



Shareware ($14,95)

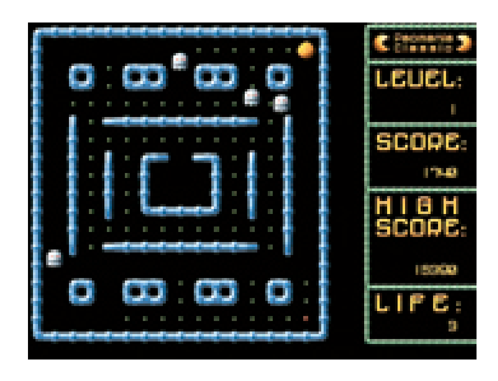
Жанр аркада
Разработчик Alawar Entertainment
Web-сайт www.alawar.com
Размер загружаемого файла 5,99 MB
URL www.gamextazy.ru/download/pacman2.exe

Хороший повод познакомиться с классикой

⊕ Классический PacMan – выбор миллионов

⊖ К сожалению, игра давно потеряла актуальность

Мы просто не могли проигнорировать одно из воплощений популярнейшей игры прошлого столетия. PacMania II – это самый заурядный PacMan с минимальными модификациями. Разработчики предлагают три варианта игры – классический, новаторский и carmania. В целом все режимы почти идентичны и отличаются лишь изменениями в уровнях и объектах.



Правила и суть игры остались нетронутыми и представляют собой старую добрую охоту на точки и фрукты вместе с постоянным напряжением, создаваемым злобными противниками. В обновленном режиме игры нам предлагается свежий дизайн вместе с более проворными монстрами. В любом случае уровень считается пройденным, когда съедены абсолютно все точки, а монстры становятся уязвимыми, только если они черно-белые. Небольшое количество бонусов несколько разнообразит игровой процесс.

Графическое исполнение PacMania II весьма примитивно, что вполне приемлемо для двумерного PacMan. Все управление подчиняется клавиатурному курсору. Звуковое оформление находится на таком же низком уровне, как и графика.

Ricochet: Lost Worlds



Shareware ($19,99)

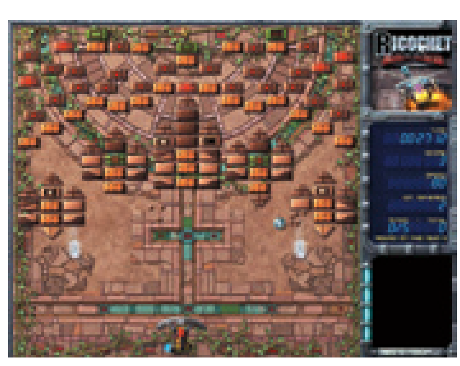
Жанр аркада
Разработчик Reflexive Entertainment
Web-сайт www.ricochet-lost-worlds.com
Размер загружаемого файла 13,1 MB
URL arcade.reflexive.com/downloadpopup.aspx?AID=96&CID=0

Лучший последователь классического арканоида; обязателен к употреблению

⊕ Отличный игровой процесс

⊖ Замечено не было

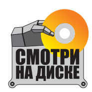
Reflexive, чья маленькая игра Ricochet пользовалась невероятной популярностью, совсем недавно порадовала нас абсолютно новой ее редакцией. Lost Worlds – это по-прежнему невероятно красивый и интересный арканоид, но команда разработчиков модернизировала концепцию по максимуму, добавив в него огромное количество необычных решений и сюрпризов. Lost Worlds радует разнообразием игровых миров, в каждом из которых нас поджидают новые бонусы, ловушки и подвохи. Игровая ракетка и сфера претерпели множественные изменения по пути к далекой победе.



Великолепная физика сферы, отталкивающейся от различных поверхностей, не запутает и не собьет с толку, как это бывает в схожих играх.

Управление осуществляется одной только мышью, а большего такой игре и не нужно. Ricochet не поразит серьезной графикой, но поверьте: более красивого и аддиктивного арканоида на сегодняшний день просто нет. Привлекательные анимированные фоны, приятная музыка и, конечно, уникальный игровой процесс делают игру лучшей в своем роде. Полная версия позволит насладиться 160 уровнями, возможностью создавать новые арены, а также загружать их из Internet.

Tetris 4000



Shareware ($14,95)

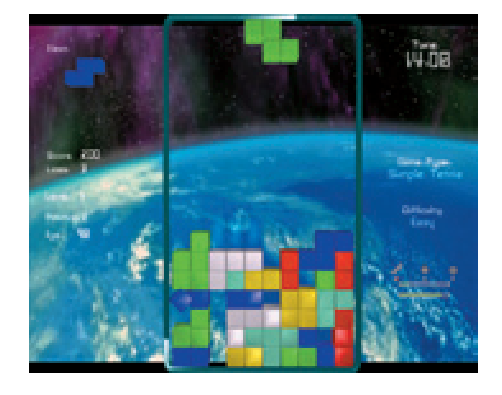
Жанр аркада
Разработчик Softwrap/Alawar Entertainment
Web-сайт www.alawar.com/?game=Tetris4000_Softwrap
Размер загружаемого файла 3,39 MB
URL www.gamextazy.ru/download/Tetris4000.exe

Хороший тетрис для непритязательных поклонников

⊕ Классический тетрис с небольшими графическими и техническими изменениями

⊖ Слабый дизайн

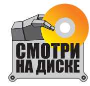
Новые тетрисы, наверное, никогда не перестанут выходить в белый свет, как и бесконечные вариации арканоидов и Space Invaders. И если в последних двух случаях полет фантазии довольно свободен, то особых изменений концепция тетриса может просто не выдержать. Мы в свое время уже насмотрелись разнообразных вариаций, полностью стирающих очертания популярной игры. Трехмерные тетрисы особенно не прижились, а небольшие коман-



ды разработчиков продолжают выпускать обычные 2D-варианты. В нашем случае игра осталась практически нетронутой современными веяниями. Shareware-версию можно запустить всего пять раз – после этого придется решить для себя, стоит ли она своих $14,95 или нет.

По дизайну Tetris 4000 напоминает хорошую курсовую работу студента II–III курса технического вуза, что, конечно, несколько отталкивает. Но в целом графическое исполнение абсолютно не должно пугать поклонников тетриса, который все-таки получил некоторые модификации старенькой ДНК. Кроме привычных фигур, на поле по прошествии определенного времени будут падать нестандартные кубики и управляемые бомбы. Порадовал большой спектр разрешений экрана – от 640×480 до 1920×1440, что гарантирует работу игры на совсем слабых машинах.

Treasure Mole



Shareware ($19,95)

Жанр аркада
Разработчик DeaddyBear
Web-сайт www.alawar.com
Размер загружаемого файла 9,89 MB
URL www.gamextazy.ru/download/TreasureMole.exe

Поклонникам Digger'a посвящается

+ Классический игровой процесс с модификациями
– Устаревшее оформление

Treasure Mole – еще одна вариация старой популярной игры на новый манер. На этот раз под обстрел разработчиков попал немного подзабытый Digger. Вариация, нужно сказать, до-



вольно удачная и интересная – уж точно качественнее сравнительно свежего Digger Millennium. Геймплей удачно выражен в названии игры. Главным героем выступает крот со своей бесценной лопатой. Мы оказываемся в разнообразных подземных лабиринтах, где для победы необходимо собрать заданное количество сокровищ, а если быть точнее – золота. Сопротивляться в этом благородном деле будут многочисленные камни, намеренные придавить хитрого крота, к тому же разработчики щедро расставили хитроумные ловушки и придумали уловки, которые также часто ставят играющего в тупик. Уже через несколько уровней все в большем и большем количестве начнут появляться однотипные монстры. Для борьбы с препятствиями присутствует оригинальный оружейный арсенал.

Управление предельно простое и понятное. Оформлена Treasure Mole довольно скромно, но вряд ли вызовет раздражение. Дизайн игровых объектов далек от стандартов нынешних дней, но в целом на подобные детали shareware-проектов всегда можно закрыть глаза.

Zuma Deluxe



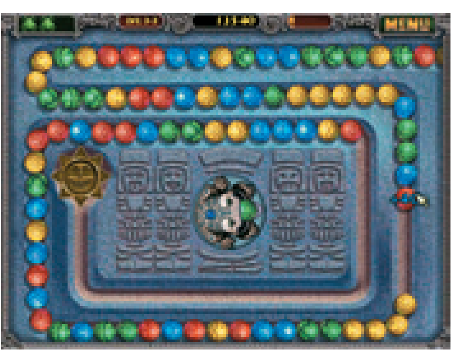
Shareware ($19,95)

Жанр аркада
Разработчик PopCap Games
Web-сайт www.bigfishgames.com/downloads/zuma/
Размер загружаемого файла 4,76 MB
URL http://downloads.bigfishgames.com/downloads/installers/zuma_installer.exe

Одна из лучших динамических логических аркад на сегодняшний день

+ Захватывающий игровой процесс
– Низкое разрешение

Zuma Deluxe – это невероятно удачное сочетание логики Bubbles и динамики Ricochet. У PopCap Games получилась отличная, и самое главное, оригинальная аркада. Игра разделена на множество арен, оформленных в африканском стиле. На каждой из них есть канава, по которой к центру перемещаются разноцветные шарики. С помощью мыши мы уп-



равляем лягушкой, извергающей аналогичные шары. При совпадении цвета шарика, выплюнутого лягушкой, и шара, катящегося к центру, они исчезают, принося таким образом очки и очищая пространство, ранее занимаемое ими. Если шары все-таки доберутся до центра – игра будет завершена с засчитанным поражением.

В полноэкранном режиме Zuma выглядит не самым лучшим образом, так как идет исключительно в разрешении 640×480, что может оказаться недостаточным для комфортного прохождения в оконном режиме. Однако оформление и дизайн настолько хороши, что на подобный минус смело закрывайте глаза. Zuma очень аддиктивна и вряд ли быстро надоест даже не самым большим поклонникам аркад – некоторые редакторы «ДПК» жаловались на десятки часов, загубленных этой невероятно интересной забавой. Shareware-версия ограничена шестьюдесятью минутами, и, поверьте, этого очень мало, чтобы насладиться Zuma и открыть ее древний секрет.





ЦИВИЛИЗОВАН
МОДЫ

Сергей Галёнкин

Поклонники сериала Civilization значительно отличаются от тех, кто предпочитает, скажем, Morrowind или GTA, и видно это прежде всего по выпускаемым дополнениям к игре. Если любители Elder Scrolls не щадя живота своего в первую очередь улучшают внешний вид и корректируют игровую механику, а поклонники Grand Theft Auto наполняют Vice City новыми транспортными средствами, то последователи Сида Мейера тратят свое время в основном на тотальные модификации. Причина очень проста – внутренняя организация Civilization III является абсолютно прозрачной для любого, кто умеет пользоваться *Блокнотом* и своей головой. Соответственно, полное изменение игровых правил не представляет никаких сложностей даже для начинающего создателя модов.

На тематических ресурсах вы обнаружите сотни различных дополнений и тысячи мелких улучшений, слегка подправляющих баланс. Рассмотреть их все невозможно. Мы остановимся на самых значительных, на наш взгляд, работах, заслуживающих пристального внимания.

Для их установки вам потребуется Civilization III с обоими дополнениями (Play the World и Conquests) и свежайшим патчем. В большинстве случаев все дополнения устанавливаются как сценарии в Conquests или PTW, реже требуют прямой записи поверх оригинальных файлов – о конкретных деталях инсталляции вы узнаете, ознакомившись с прилагающимся к игре руководством. Советуем держать на жестком диске две копии папки *Civ3* – одну для экспериментов и установок дополнений и вторую, оригинальную, из которой после обрушения игры вы будете восстанавливать файлы без переинсталляции Civilization III, обоих add-on и патчей. Поверьте, это здорово экономит время. Кстати, обратите внимание, что и на диске с PTW, и на диске с Conquests уже присутствуют некоторые пользовательские дополнения, например знаменитый мод Double Your Pleasure.

Начнем мы обзор интересных модификаций для Civilization III с маленьких, но очень приятных улучшений – графических наборов, изменяющих внешний вид игры, но не оказывающих никакого влияния на сам процесс. Возможно, вы, как и многие пользователи, всегда были недовольны работой художников Firaxis – в этом случае к вашим услугам «народное творчество» поклонников. Для начала посетите *forums.civfanatics.com/forumdisplay.php?s=&forumid=61*, где вы найдете полный список дополнений, которые заменяют ландшафт и города в игре. Лично я уже давно пользуюсь **Snoopy Terrain Pack** (*forums.civfanatics.com/showthread.php?s=&threadid=8969*) – он гораздо приятнее на вид стандартного оформления игры. Здесь же вы обнаружите измененные головы лидеров наций: так, теперь вместо Екатерины Великой Россию могут возглавить – на выбор – Владимир Путин, Владимир Ельцин или Петр Первый. Соответственно, остальные народы тоже не остались без внимания – для американцев, например, есть на выбор любой из президентов, включая Джорджа Буша младшего. А по адресу *forums.civfanatics.com/forumdisplay.php?s=&forumid=60* находится раздел с полным собранием новых боевых единиц для игры. Причем некоторые из них заменяют стандартные и отличаются только внешним видом, а другие дополняют игру, не вытесняя старые войска. Комплектацию личной армии мы оставляем на ваше усмотрение, учтите только, что противник также сможет строить эти новые боевые единицы. Вообще, установка юнитов не должна вызывать особых проблем, если вы хорошо знакомы с Civilization III (а иначе зачем вам все эти моды?), но на всякий случай почитайте руководство по инсталляции на *forums.civfanatics.com/showthread.php?s=&threadid=71114*.

И еще о маленьких дополнениях: сценарии и карты для Civ3 вы обнаружите на *forums.civfanatics.com/forumdisplay.php?s=&forumid=75* и *forums.civfanatics.com/forumdisplay.php?s=&forumid=52* соответственно.

Star Trek Mod



Fallout Mod



ННЫЕ


Master of Myrror

Как вам понравится, например, организовать сражение на просторах Средиземья или Перна?

Среди больших модификаций в первую очередь выделим самый знаменитый – **Double Your Pleasure**, о котором мы ранее упоминали. Его авторы плотно сотрудничают с Firaxis, и потому некоторые версии этого дополнения выходили на дисках с игрой. Но, разумеется, всегда лучше загрузить последнюю версию с *civ3.bernskov.com*. Мод добавляет около 150 новых юнитов, 100 улучшений и чудес света, 7 цивилизаций и при этом довольно сильно правит баланс. В данный момент он существует в версиях для стандартной Civ3 и PTW, а дополнение к Conquest только разрабатывается, причем с нуля и под другим названием – **Rise and Rule**.

Любителям играть на огромных картах и сторонникам исторической достоверности наверняка понравится мод **Rhye's of Civilization** (*rhyesciv.uw.hu*), представляющий собой попытку сделать игровой процесс более похожим на реальный учебник истории – с картой Земли, новой системой ресурсов (например, в США лошади появляются только с XVI века) и новыми технологиями, в частности периода Просвещения. Искусственный интеллект теперь не строит города в снегу и пустынях, а варвары атакуют достаточно крупными армиями – это гораздо ближе к действительности. В числе других приятностей – значительно увеличенная скорость загрузки игры и пересчета ходов, практически в несколько раз быстрее стандартной.

Опытные поклонники жанра пошаговых стратегий наверняка хорошо помнят **Master of Magic**, классическую TBS, очень похожую по игровой механике на смесь Civilization и HoMM. И хотя продолжение ее так до сих пор и не было анонсировано, группа фанатов взялась восстановить любимую игру в виде модификации для Civ3 – **Master of Myrror** (*forums.civfanatics.com/showthread.php?t=79607*). Разумеется, игровая механика теперь сильно отличается, однако оригинальный мир воссоздан довольно точно и новые деревья технологий пришлись как раз к месту.

Вообще, фанаты различных вселенных (игровых, книжных и телевизионных) развили на поле Civilization III весьма бурную деятельность. Вот, например, **Warhammer Fantasy Mod** (*forums.civfanatics.com/showthread.php?t=66060*), исследующий ранний период мира Warhammer. Работа над дополнением все еще ведется, поэтому сейчас оно не может похвастаться ни выдающейся графикой (большая часть взята из стандартной игры), ни кардинальными отличиями от оригинала Сида Мейера. Также обратите внимание на разрабатывающийся **Warhammer 40.000 mod** (*forums.civfanatics.com/showthread.php?t=94133*), охватывающий более знаменитый отрезок времени.

Star Wars: A New Mod


Меньше повезло поклонникам творчества Толкиена. Хотя существует несколько модов по его книгам, большая часть их так и замерла на начальной стадии. И только один можно хоть как-то запустить и играть – это **Tolkien's Middle-Earth Modpack** (*forums.civfanatics.com/showthread.php?t=22142*). Впрочем, сейчас группа любителей классической трилогии ведет работы над новой модификацией **Middle-Earth: Lord of Mods** (*forums.civfanatics.com/showthread.php?t=89135*), которая выглядит более чем впечатляюще, однако до сих пор не окончена.

Аналогичная ситуация с **Fallout Mod** (*forums.civfanatics.com/showthread.php?t=84638*) – масса любителей совершенствует свою стратегию в постапокалиптическом мире, но до завершения этого процесса еще далеко. Размещенные на сайте изображения войск из игры смотрятся потрясающе, так что мы будем ждать, скрестив пальцы.

Не остались обиженными и любители «Звездных войн» – среди уймы разработок имеется вполне играбельное дополнение. Это **Star Wars: A New Mod** (*starwarsanewmod.freehttp.com*). Конечно, придется смириться с некоторыми условностями – острова теперь нужно считать планетами, а бывшие галеоны превратились в космические корабли. Зато тут есть джедаи, поклонникам творчества дядюшки Лукаса этого факта будет вполне достаточно.

Извечные противники любителей вуки, безжалостные треккеры могут направить свои стопы в сторону **Star Trek Mod** (*forums.civfanatics.com/showthread.php?s=&threadid=71732*). Стоит отметить, что выполнено это дополнение на весьма высоком уровне и выгодно отличается от произведения по мотивам Star Wars. Графика, озвучение, юниты и дерево технологий – все переделано начисто практически с нуля.

Warhammer Fantasy Mod


Размер статьи не позволяет нам рассказать обо всех интересных дополнениях – на это потребовался бы не один номер. Поэтому советуем самостоятельно изучить полный список тотальных модификаций, находящийся по адресу *forums.civfanatics.com/forumdisplay.php?s=&forumid=51*. Вообще, ресурс *civfanatics.com* является, несомненно, самым мощным собранием информации, касающейся великой игры. Всем поклонникам Civilization он рекомендуется к обязательному занесению в закладки и ежедневному посещению.

«100 лет войны»/Two Thrones



Жанр	стратегия
Издатель	1С:МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор	snowball.ru
Игра	★★★★★
Локализация	★★★★★

Вы, наверно, будете смеяться, но Snowball Interactive снова локализировала для нас глобальную стратегию от Paradox Entertainment. С завидным упорством горячие скандинавы пекут свои похожие, как близнецы-братья, игры, а москвичи переводят их. Игра – раз в три месяца, вот уже четвертый год. И сколько серий этой бесконечной саги нам еще предстоит увидеть, сказать невозможно.

В «100 лет войны» мы можем принять участие в знаменитом Столетнем конфликте между Англией и Францией в период с 1337 по 1485 год. С учетом времени действия за основу взят без каких-либо изменений движок от родственной игры «Варяги»/Svea Rike (см. «Домашний ПК», № 1–2, 2004). По сути, это не самостоятельный проект, а своеобразный add-on. Тем более что место действия ограничено окрестностями всего двух стран и события Svea Rike заканчиваются как раз в 1340 году.

Перевод от Snowball традиционно неплох, да и после Svea Rike работы здесь было не много. Озвучки у Paradox, как обычно, нет.

«Варлорды IV: Герои Этерии»/Warlords IV: Heroes of Etheria

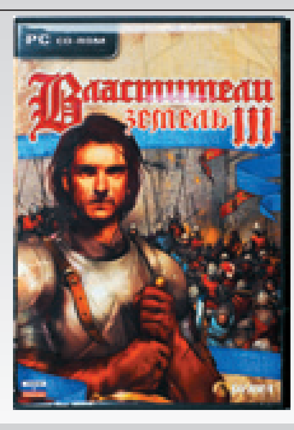


Жанр	пошаговая стратегия
Издатель	«Одиссей»
Локализатор	«Новый диск»
Игра	★★★★★
Локализация	★★★★★

К нашему огромному сожалению, последняя инкарнация великой пошаговой стратегии Warlords оказалась существенно хуже оригинала, и, что еще более обидно, слабей своей real-time родственницы Warlords Battlecry II. Несмотря на нелинейную кампанию, большое число рас, заклинаний и т. д. Несмотря на достаточно бережное отношение разработчиков к геймплею оригинальной игры. Сегодня Warlords IV смотрится анахронизмом. Но если вы полностью прошли Warlords Battlecry II, пошаговая стратегия станет неплохим дополнением к ней (жаль, что не наоборот), тем более что некоторые общие черты игр хорошо дополняют друг друга.

Русификацию, проведенную «Новым диском», можно было бы назвать великолепной, если бы не ряд орфографических и пунктуационных ошибок. Перевод же и озвучка как чтеца, так и боевых юнитов, выполнена весьма неплохо.

«Властители земель III»/Lords of the Realms III



Жанр	action
Издатель в СНГ	SoftClub
Локализатор	SoftClub
Игра	★★★★★
Локализация	★★★★★

Новая версия знаменитой глобальной стратегии Lords of the Realms III, рассмотренная нами в «Домашнем ПК», № 5, 2004, вызвала у нас противоречивые чувства. С одной стороны, классический геймплей в глобальном стратегическом режиме получился очень хорошим, с другой – тактические real-time битвы между армиями и осады крепостей смотрятся просто ужасно. Игровой арт вызывает море положительных эмоций, но 3D-графика в боях явно устарела на пару лет. Впрочем, если не заострять внимание на некоторых огрехах игры, в целом для многих стратегов Lords of the Realms III стала неплохим развлечением не на один вечер.

Локализация игры, выполненная мастерами из SoftClub, несколько разочаровала. Нет, все сделано очень чисто и правильно, перевод описаний и меню тоже не подкачал, редкая озвучка неплоха, но... Лоска, присущего продуктам SoftClub, здесь нет, и мало того, мы заметили некоторые ошибки в линках на файлы помощи и в текстах.

«Завоевание Рима»/Against Rome



Жанр	стратегия реального времени
Издатель	«Мультитрейд»
Локализатор	«Руссобит-М»
Игра	★★★★★
Локализация	★★★★★

Древнегреческая, древнеримская и прочая галльско-кельтская тематика сейчас необычайно популярна не только у кинематографистов, но и у разработчиков игр. Чтобы пересчитать все проекты, посвященные Древней истории, не хватит пальцев на руках и ногах. Даже в Украине создаются сразу три (по нашим данным) стратегии на эту тему. Against Rome – далеко не самая лучшая и далеко не самая ожидаемая игра из списка. Хотя в оригинальности авторам этой стратегии не откажешь: возможность развития героя, в том числе и на ниве строительства, впечатляет, как и разнообразие формаций, параметры морали и т. д. В игре намешано много всего, но четко прослеживается желание создателей сделать «Казаков» Древнего мира. Не удалось, хотя некоторого внимания Against Rome все же заслуживает.

Локализация смотрится весьма неплохо. Озвучка диалогов впечатляет, хотя артисты традиционно переигрывают. Перевод также хорош, вот только орфография...

«Камень Ночи»/Night Stone

Жанр action/RPG
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ★★☆☆☆
Локализация ★★★★☆

Даже время выхода оригинала «Камня Ночи» (2001 г.) не может служить оправданием его явной убогости по всем игровым параметрам. В принципе, достаточно трудно сделать тоскливый Diablo-клон, но разработчикам объекта данной мини-рецензии это удалось. Графика не заслуживает даже единицы. А столь важная для ролевика вещь, как сюжет, не поднимается выше суперстандартной тягомотной истории о великой миссии, выпавшей на долю трех героев, – уничтожении Камня Ночи.

Сами понимаете, в ролевой игре, даже если это hack'n'slash, каковым, собственно, и является «Камень Ночи», т екстов довольно много. Надо сказать, что локализация выполнена аккуратно, качество перевода вполне удовлетворительное. Определенные трудности при чтении некоторых шрифтов обусловлены скорее неграмотным сочетанием цветов фона и самого шрифта, так что претензии на этот счет – к разработчикам, а не к локализаторам.

P.S. Видимо, чтобы подсластить горечь пилюли от явно неудачной игры, «1С» выложила на диск более 300 MB патчей к своим продуктам.



«Капитан Клык»/Claw

Жанр аркада
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор Revolt Games
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

По нашему скромному мнению, этот платформенный «горизонтальный скроллер» с хорошим сюжетом, интересными уровнями, прекрасной работой художников, отличными межуровневыми роликами можно смело включать в число лучших аркад всех времен и народов, созданных для ПК. История о побеге доблестного пирата-«кошака» капитана Клыка, его дальнейших похождениях и противостоянии злобному псу, которого в оригинале назвали Cocker Spaniard, захватывает не только юных игроков.

Не очень, правда, понятно, почему локализаторы окрестили главного героя Клыком. Это имя, скорее, должны носить представители собачьего племени. В остальном к Revolt Games трудно предъявить какие-либо претензии, хотя текстов не так уж и много. В переводах и озвучке сохранен дух оригинальной игры. Шрифты в меню аккуратные и подходящие по стилю. Однако нам показалось странным, что в папке, куда была инсталлирована игра, обнаружился текстовый файл с чит-кодами.



«Колонизация. Битва за новые земли»/ No Man's Land: Fight for your Rights

Жанр стратегия реального времени
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор Nival Interactive
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★★

В декабре прошлого года мы по достоинству оценили стратегию No Man's Land, этакое немецкое «Завоевание Америки» для бедных – поставив ей заслуженные «три». Уступая проекту наших земляков из GSC Game World по всем параметрам, игра может похвастаться разве что трехмерным движком, который, скажем честно, здесь даром не нужен, и охватом в кампаниях за три нации огромного исторического периода – от конкистадоров до ковбоев, от галеонов до паровозов. Попытавшись старательно скопировать все элементы геймплея «Завоевания», немцы не преуспели.

Тем не менее «1С» и Nival взялись за локализацию игры и, как обычно, сделали это великолепно. Перевод и озвучка персонажей в фирменном стиле Nival, как всегда, отменны. Придраться буквально не к чему. Эту бы энергию да в мирное русло, в смысле, на другие проекты.



«Красный Барон 2»/Red Baron II

Жанр симулятор
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ★★☆☆☆
Локализация ★★★★☆

В далеком 1997 году симулятор самолетов Первой мировой войны Red Baron II стал для многих откровением. Это один из лучших симов того времени и одна из первых игр, использовавшая мощь 3D-акселераторов. И хотя с тех пор толковых симуляторов «летающих этажерок» практически не выходило, издание в этом году раритетной игры выглядит притянутым за уши. Нет, с точки зрения геймплея все неплохо – игра очень атмосферная и аутентичная, но вот внешний вид... Дело в том, что единственным 3D-ускорителем в 1997 был незабвенный Voodoo от 3dfx. Красивую же картинку вы сможете наблюдать только с использованием Glide, то бишь карт 3dfx. Обладателям сверхмощных видеокарт придется довольствоваться софтверным рендерингом, который выглядит ужасно. Ко всему прочему под Windows XP «Красный Барон 2» очень нестабилен.

Перевод многочисленных документов выполнен весьма достойно, хотя порой встречаются и мелкие недочеты. Минус – шрифт плохо читается, особенно на больших мониторах. А вот озвучка с колоритными акцентами недурственна.



«Лорды Войны: Battlecry III»/Warlords Battlecry III



Жанр RPG/стратегия	
Издатель «Мультитрейд»	
Локализатор «Акелла»	
Игра ★★★★☆	
Локализация ★★★★★	

В прошлом номере «Домашнего ПК» мы положительно оценили новую RTS-инкарнацию знаменитой серии стратегий Warlords – Warlords Battlecry III. В отличие от своего пошагового собрата игра оказалась на удивление качественной, а ролевые элементы и нелинейность прохождения делают ее привлекательной и для любителей композитных стратегий. По сравнению с предыдущей частью увеличено и до этого немалое количество рас (теперь их 16) и классов героев (28), добавлены новые заклинания в различных школах магии, возросло число локаций и т. д. Игра стала еще больше и еще интересней, чего нельзя сказать о четвертой серии классической пошаговой Warlords.

Отрадно, что локализация от «Акеллы» не заставила себя долго ждать. Еще приятней, что русификация вышла качественной. Многочисленные тексты книг, описание земель, юнитов, строений, внутриигровые диалоги переведены, несмотря на специфику сеттинга, очень хорошо. Не подкачала и озвучка юнитов и героев в боевой части.

«Манчестер – Ливерпуль»/London Racer 2



Жанр гоночная аркада	
Издатель 1С:Мультимедиа	
Локализатор «1С»	
Игра ★★★☆☆	
Локализация ★★★☆☆	

В том же темпе, в котором не раз упоминавшийся на страницах «Домашнего ПК» Paradox печет свои стратегии, голландская компания Davilex Games клепает гоночные аркады серии Racer. Эти бюджетные street racer очень хотят быть похожими на взрослые игры, такие как Need for Speed Underground и иже с ними, но, увы, бюджет не тот. Все здесь кричит о недостатке средств – серенькая графика, бедные модели автомобилей, убогий интерфейс и т. д. Но самые большие претензии вызывает безумная игровая физика – машины так не сталкиваются и ездить так не умеют. Впрочем, чтобы быть справедливыми, скажем, что в этой категории встречаются продукты и похуже.

Локализация здесь опять-таки бюджетная. Переведены только пункты меню и редкие описания трасс, вся озвучка, порой достаточно веселенькая, оставлена на оригинальном английском. Но не очень-то и хотелось, в принципе.

«Нексагон: смертельная схватка»/Nexagon: Deathmatch



Жанр action/стратегия	
Издатель 1С:Мультимедиа	
Локализатор «Логрус»	
Игра ★★★☆☆	
Локализация ★★★★★	

Несмотря на среднюю оценку, полученную action/стратегией Nexagon в «Домашнем ПК», № 10, 2003, игра привлекает внимание своей необычностью и, несомненно, найдет поклонников, тем более что недавно вышла отличная локализация данного проекта. Вкратце напомним, что Nexagon – это своеобразный тактический deathmatch на небольших аренах. В игре активно используется управляемая пауза, что превращает ее из real-time почти в turn-based. Кампания построена наподобие single player части Unreal Tournament, т. е. перед нами череда схваток – чемпионат. Все бы хорошо, вот только AI компьютерных противников явно подкачал, в Nexagon надо играть по сети с живыми людьми.

Русификация выполнена «Логрусом» очень хорошо. И если перевод можно назвать в целом неплохим, то эмоциональные комментарии во время матча и тайм-аутов просто великолепны. Единственная претензия – шрифт в некоторых меню плохо читается.

«Принц династии Кин»/Prince of Qin



Жанр action/RPG	
Издатель 1С:Мультимедиа	
Локализатор «1С»	
Игра ★★★★☆	
Локализация ★★★★★	

В принципе, сеттинг «Принца династии Кин» весьма интересен. Действие игры происходит в древнем Китае, в последние четыре года правления династии Цинь (именно так традиционно подается название в русских текстах – непонятно почему в игре фигурирует слово «Кин», хотя в достаточно подробном мануале в этом отношении все правильно).

В качестве главного героя выступает историческая личность – наследный принц Фу, переживший смерть отца, предательство брата и массу других жизненных трудностей. Кстати, среди десятков NPC также встречаются реально существовавшие персонажи. По мере прохождения к Фу Су могут присоединяться спутники различных классов – паладины, бойцы, убийцы, маги и ведьмы. В боевой системе отражены древнекитайские представления о пяти стихиях.

Работу локализаторов можно оценить на «отлично». При этом засчитаем как плюс большой объем качественно и грамотно переведенного материала, обладающего к тому же своей, «китайской», спецификой.

«Робокоп»/Robocop

Жанр action	
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА	
Локализатор Nival Interactive	
Игра ★★★★★	
Локализация ★★★★★	

Помните, какой популярностью в свое время пользовались фильмы серии (не путать с сериалом) Robocop, особенно первые его части? Сейчас слава кинотрилогии уже в прошлом, но одноименный сериал тоже привлекал к себе внимание. Игра Robocop сделана именно по нему. Это бюджетный продукт, заслуживающий все же определенного интереса. Дело в том, что наряду с полицейским action здесь присутствуют и элементы квеста-расследования. Конечно, не в таком объеме, как, например, в CSI, но тем не менее. В плане геймплея Robocop далеко не идеален, но, в принципе, неплох. Множество дополнительных заданий – аресты подозреваемых, поиск улик и т. д. – разнообразят игру. В отношении графики Robocop звезд с неба не хватает, но выглядит весьма опрятно.

Локализация от Nival Interactive традиционно хороша. Перевод очень убедителен, да и озвучка выполнена на уровне, вот только русифицировать достаточно забавные рекламные заставки в теленовостях в Nival поленились. А зря.



«Сибирь II»/Syberia II

Жанр адвентюра	
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА	
Локализатор «Логрус»	
Игра ★★★★★	
Локализация ★★★★★	

События второй части прелестной истории, поведанной замечательным художником и рассказчиком Бенуа Сокалем, мы переживали вместе с ее главной героиней совсем недавно («Домашний ПК», № 5, 2004).

Романтическая сказка о верности детской мечте, можно сказать, выполненная в стиле road movie («дорожный фильм»), покорила всех истинных ценителей жанра. И хотя вторая часть «Сибири» во многом уступает исходнику по уровню качества, она оставляет далеко позади большинство современных адвентюр. О неземной красоте, которую мы наблюдаем на экране, играя в «Сибирь II», впору слагать песни.

Нужно сказать, что локализацию, сделанную опытными спецами из «Логрус», следует признать очень удачной: хороший литературный язык, безукоризненное следование стилю оригинального меню, запоминающиеся актерские работы. Порадовал и тот факт, что все сохраненные игры, оставшиеся после прохождения английской версии игры «Сибири II», загрузились без проблем.



«Тамплиеры: Крестовый поход»/ Knights of the Temple: Infernal Crusade

Жанр action	
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА	
Локализатор «1С»	
Игра ★★★★★	
Локализация ★★★★★	

Новый слэшер от создателей великолепного Enclave – Knights of the Temple мы рассмотрели еще в майском номере «Домашнего ПК» и остались в целом довольны проделанной сотрудниками Starbreeze Studios работой, хотя до первой игры студии похождения крестоносца явно недотягивают. Довольно неплохая в графическом плане Knights of the Temple в большей степени fighting, чем приснопамятный Enclave. Бои с тремя-четырьмя противниками получаются напряженными и зрелищными, тем более что авторы снабдили персонаж разнообразными комбосами и богатым набором оружия. Средневековый антураж весьма аутентичен, вот только после перехода в ад игра как-то скукоживается – и в плане графики, и по геймплею.

Русификация, сделанная внутренней студией «1С», получилась очень неплохой, стоит отметить рост качества локализаций, выполненных этим подразделением компании. Особо хороша в игре озвучка, в первую очередь подбор голосов – как главного героя, так и других персонажей.



«ФБР. Освобождение заложников»/FBI. Hostage Rescue

Жанр action	
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА	
Локализатор «Логрус»	
Игра ★★★★★	
Локализация ★★★★★	

Чтобы сразу же расставить все точки над «і», скажем, что «ФБР. Освобождение заложников» – игра бюджетная. В принципе, как для продукта, которому отводится место в супермаркетах и на самых дальних полках специализированных магазинов, он вполне качественный. Пытаясь воссоздать геймплей таких хитов, как S.W.A.T. и Rainbow Six, авторы не особо преуспели – в плане игрового процесса «ФБР» выглядит весьма вяло. К тому же многие вещи, досконально продуманные в играх класса А и ААА, здесь делались спустя рукава – например, процедура открывания дверей и AI заложников. Но в целом, повторюсь, как для бюджетного продукта – вполне сносно.

Русификация, выполненная «Логрусом», очень неоднозначна. Перевод, в общем, неплох, перерисованы практически все текстуры с надписями. Но вот озвучка показалась нам слишком истеричной и навязчивой.



«Evolva: Риск заражения»/Evolva



Жанр	action/adventure
Издатель	1С:Мультимедиа
Локализатор	«1С»
Игра	★★★☆☆
Локализация	★★★★☆

Похоже, «1С» решила удовлетворить всех игроков-ветеранов, ностальгирующих по старым добрым временам, выпуская русифицированные репринты классических игр. Evolva – один из таких проектов. В июле 2000 года мы восторгались инновационными идеями этой игры, пели дифирамбы графике и аудиосопровождению и т. д. и т. п. Сейчас-то мы понимаем, что Evolva не была так уж гениальна и не вызвала революции в компьютерных играх. Интересная action/adventure с элементами RPG в виде генетических модификаций, не более того. Графика по сегодняшним меркам весьма скромненькая, геймплей почти классический, исключая, конечно, процесс мутирования персонажей, уровни несколько эклектичны. Одним словом, неоднозначный проект, но любителям истории компьютерных игр настоятельно рекомендуется ознакомиться, хотя бы для того, чтобы вспомнить молодость.

Локализация здесь минимальна – перевод пунктов меню и игровых сообщений. Впрочем, сделана она вполне качественно.

«Jagged Alliance 2: Возвращение в Арулько»/ Jagged Alliance 2: Wildfire



Жанр	тактическая стратегия
Издатель	«Мультитрейд»
Локализатор	«Руссобит-М»
Игра	★★★★☆
Локализация	★★★★☆

Пока до выхода новой части Jagged Alliance, которая сейчас разрабатывается российской компанией «МиСТленд-Юг», еще семь верст лесом, настоящие ценители походовой тактики продолжают играть в орденоносный Jagged Alliance. И страшненькая по сегодняшним меркам графика (оригинал вышел в 1999 г.) их не пугает, ведь главное в тактике – геймплей, а у Jagged Alliance он всегда был почти идеальный. Почти, потому что находились и находятся настоящие асы стратегий, которые вот уже 5 лет улучшают и дорабатывают любимую игру. Jagged Alliance 2: Wildfire – продукт именно такого народного творчества. Переделаны почти все карты, характеристики, добавлено новое оружие и строения, противники и т. д. Играть стало не в пример сложней и интересней.

Что до локализации, то как озвучка, так и перевод вызывают сугубо положительные эмоции, вот только некоторые буквы-артефакты и орфографические ошибки портят общее впечатление.

Giants: Citizen Kabuto



Жанр	микс
Издатель	1С:Мультимедиа
Локализатор	«1С»
Игра	★★★★☆
Локализация	★★★★★

Диковинный сплав action, стратегии и гонок на воде, приправленный обильной дозой острого и своеобразного английского юмора и кислотной цветовой гаммой – вот краткое резюме игры Giants, входящей в линейку хитов прошлых лет от Interplay, стараниями фирмы «1С» получивших русскоязычные воплощения.

Злоключения бойцов-мекков изложены в виде эдакого пародийного эпика: герои стремятся покинуть некую планету, на которой оказались из-за вынужденной посадки. Местные аборигены не менее оригинальны, чем гости: умники, морские жницы и, наконец, исполинский монстр Кабуто.

Giants относится к такому роду игр, где «межмиссионные ролики» проматывать строго не рекомендуется. Иначе потеряешь массу удовольствия. Поэтому русификация именно этой части Giants являлась наиболее важным и масштабным моментом в работе локализаторов. Чувствуется, что переводчики и исполнители главных ролей в нужной степени прониклись неповторимым английским юмором и сумели-таки подобрать адекватные словопостроения в родном языке, а также снабдили их подходящими интонациями.

«MDK 2. Armageddon»/MDK 2



Жанр	адвентюра
Издатель	1С:Мультимедиа
Локализатор	«1С»
Игра	★★★★☆
Локализация	★★★★☆

Как справедливо заметил в своем обзоре MDK 2 Сергей Светличный, в игре мы встречаемся с традиционной для советских журналов типа «Пионер» или мультиков того же периода командой в составе пионера Пети, чудаковатого профессора Иванова и пса Тузика. В роли Пети выступает уборщик Курт Хектик, владеющий уникальным костюмом, позволяющим ему даже летать. Доктор Хокинс – личность весьма эксцентричная, а местный «тузик» по имени Макс – такая себе «машина убийства» с шестью конечностями. Характер геймплея очень разнообразный (тут вам и стрелялка, и стелс, и решение головоломок), однако сильнее всего «срывает крышу» у играющего от совершенно безумного дизайна уровней.

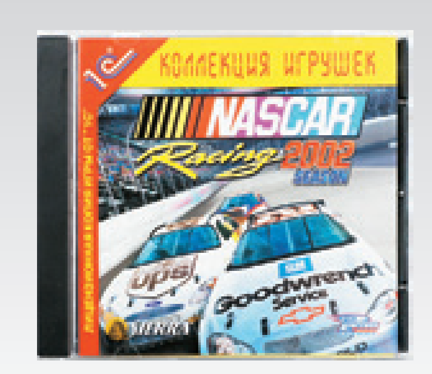
При локализации столь нашпигованной приколами игры, каковой является MDK 2, очень важно не промахнуться, выдержав ту самую планочку, которая делает «шутки юмора» действительно смешными. Это касается как собственно перевода, так и актерской игры. В общем-то, у «1С» получилось неплохо, однако нам показалось, что чуть-чуть не хватает огонька и куража, что ли.

NASCAR Racing. Season 2002

Жанр гоночная аркада
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Несмотря на то что кольцевые автогонки NASCAR, безумно популярные в США, не особо известны у нас в стране, одноименные компьютерные игры находят своих поклонников в СНГ. В первую очередь благодаря невиданному уровню симуляции. В это трудно поверить, но по реализму кольцевые гонки на кузовных машинах превосходят даже безумно сложные симуляторы «Формулы 1» и ралли. Параметров автомобиля, которые поддаются настройке, несколько десятков, есть возможность планировать пит-стопы и т. д. и т. п. Несмотря на то что с момента выхода NASCAR 2002 прошло уже два года, игра отличается отменной графикой и, конечно же, шикарной физической моделью. Да, и не забудьте, что без руля здесь никак.

К сожалению, при русификации авторы не захотели переозвучить игру, а ведь комментарии гоночных инженеров и техников жизненно важны во время заезда. Не лишним было бы и подробное руководство по правилам гонок NASCAR, включающее спортивный регламент.



Nitro Family

Жанр FPS
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Появление Nitro Family доказало неверующим, что южнокорейские разработчики могут штамповать не только игры жанров MMORPG и RPG. Впрочем, лучше бы она не выходила. Если вы возьмете в руки прошлый номер нашего журнала, то обнаружите там рецензию на сие творение с финальной оценкой 2. Даже удивительно, что невероятно простой, казалось бы, геймплей Serious Sam можно так бездарно перенести в другую игру путем клонирования.

Но это не помешало компании «Акелла» взяться за локализацию Nitro Family. Перевод весьма неплох, хотя и есть недостатки. Если к меню и текстам претензий нет совершенно никаких, то HUD демонстрирует надписи исключительно на английском языке. Да и названия локаций на экране загрузки уровней остались «оригинальными». Персонажи хорошо общаются на русском языке, хотя тембр голоса главного героя, как нам кажется, чуточку не соответствует его образу. Однако даже качественный перевод спасти такого пациента, как Nitro Family, просто не в состоянии.



«Redline. Клуб самоубийц»/Redline

Жанр симулятор
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Redline – симулятор кольцевых гонок на самолетах, ежегодно проводимых в Рино (США). Точней, не совсем симулятор и не совсем в Рино. Так как оригинальный чемпионат по гонкам на поршневых аэропланах достаточно однообразен, разработчики пошли на компромисс, добавив новые трассы в различных уголках земного шара, а также введя в некоторых типах соревнований оружие. В принципе, гонки на самолетах – очень интересный и необычный вид спорта со своими нюансами, и к уровню симуляции, хотя и достаточно аркадному, претензий у нас нет. Но вот к стабильности игры, «выпадающей» в Windows раз в пятнадцать минут, есть. Кроме того, существуют проблемы с подключением джойстика.

Но убивает Redline локализация – не так перевод, как озвучка. Настолько навязчивого, портящего все впечатление от гонки, комментатора мы не слышали уже давно. Проблема усугубляется и помощником, раз в две секунды вставляющим свои пять копеек в трескотню диктора. Ужасно. Других слов просто нет.



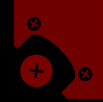
Trainz

Жанр симулятор
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «Логрус»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Честно говоря, выход Trainz в линейке локализаций «1С» стал для нас неожиданностью. Дело в том, что в конце прошлого года эта игра уже была локализована «Акеллой» и издана в Украине под названием «Твоя железная дорога» (см. «Домашний ПК», № 1–2, 2004). Вот только в версии от этой компании Trainz занимала два диска (на втором был редактор «шкур» для паровозиков). К тому же в «Твоей железной дороге» не было никакой озвучки, а в варианте от «1С» появились диалоги диспетчеров. В целом же перевод, сделанный «Логрус», вполне вменяем, разве что многочисленные сокращения и аббревиатуры далеко не так прозрачны, как хотелось бы.

Само по себе переиздание игры нисколько не умаляет ее достоинств. Это по-прежнему весьма неплохой симулятор железной дороги с многочисленными бонусами и редактором, способный заменить игрушечную «железку». Вот только если вы уже купили себе «Твою железную дорогу», дополнительно приобретать Trainz не стоит: это одна и та же игра.





ОДИН ДОМА

Сергей Светличный

ПАСПОРТ

Жанр survival horror
Разработчик Konami TYO
Издатель Konami
Web-сайт www.konamityo.com/sh4

Konami TYO
Подразделение Konami, ответственное за разработку (в прошлом известно как KCE Tokyo, или просто KCET) – т. е. то, что в других случаях называют «внутренней студией». Правда, к Konami TYO такое определение как-то не очень вяжется, хотя бы потому, что в нем трудятся почти 300 человек. Несмотря на наличие в их активе сверхпопулярного ужастика Silent Hill, основной специализацией являются музыкальные игры и «симуляторы свиданий». Японцы – что с них взять...
Игры сериалы Silent Hill, Dance Dance Revolution, Tokimeki Memorial, ISS Pro Evolution, Pro Evolution Soccer и т. д.
Проекты Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Suikoden IV, World Soccer Winning Eleven 8, Gradius V
Сайт www.konamityo.com

ФОРМУЛА ИГРЫ

Silent Hill – action – puzzle – survival = **Silent Hill 4: The Room**

Первая часть Silent Hill была откровением и, по сути, совершила маленькую революцию в жанре survival horror. Вторая же оказалась не только альтернативным взглядом на уже знакомый нам мир – она стала хрестоматийным примером того, что в играх может и даже должен быть сюжет, которого не постыдились бы признанные мастера «бумажных» ужастиков и психологических триллеров. Третья часть Silent Hill явилась логическим завершением начатой еще в SH1 истории и поставила точку в «летописи» этого заурядного американского городка.

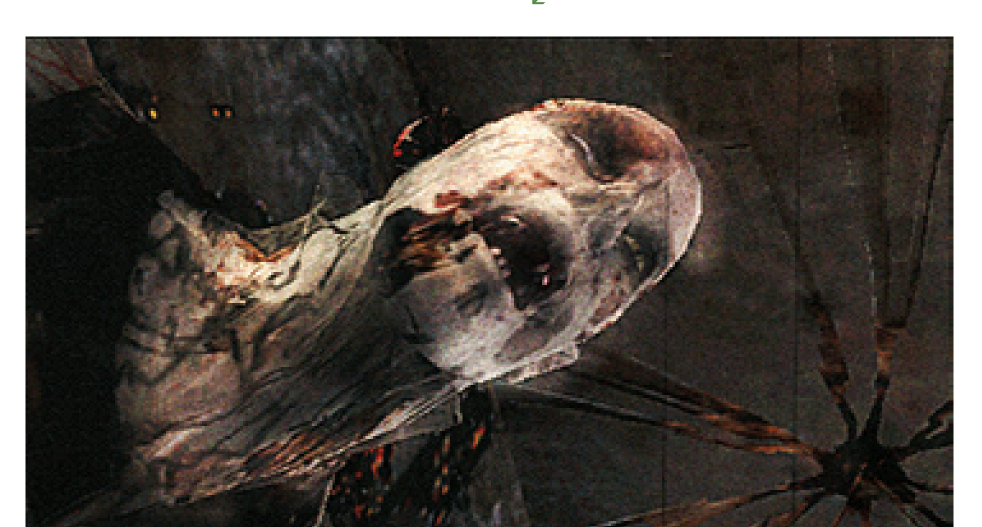
Но некоторые люди, похоже, просто не знают, когда нужно остановиться, и легким движением пера превратили точку в многоточие. Четвертую часть никто не ждал, она с большим трудом вписывается в стройную картину одного из гениальнейших «ужасных» сериалов, когда-либо видевших свет, – и все-таки она вышла. Вышла, можно сказать, наперекор ожиданиям фанатов предыдущих частей – как парадоксально это ни звучит. Ну что ж, вышла так вышла – наше дело посмотреть, что же в очередной раз получилось у Konami.

Графически (как-то так уж сложилось исторически, что в каждой новой серии Silent Hill все в первую очередь обращают внимание именно на графику, и мы не станем нарушать устоявшуюся традицию) SH4:TR, как это ни странно, заметно слабее своего предшественника. Да, движок остался старым, разработчик его должен был оптимизировать и вылизать буквально до блеска – но, несмотря ни на что, SH4 внешне выглядит не лучше второй части, а временами даже и хуже. Вина в этом явно дизайнеров – многие локации, скажем так, «не цепляют» и кажутся довольно обыденными. Опять же, классику жанра – фонарик – в SH4 нам не выдают, а это означает, что знаменитые «реалистичные» тени, козырь второй и третьей частей, в четвертой отсутствуют напрочь. Открытые пространства мы видим крайне редко, причем в основном это оказывается ночной лес – и тут становится ясно, что мощностей консоли на прорисовку такой сложной сцены уже не хватает, это вам не городские улицы.

Модели людей сделаны очень добротно, но ничем принципиальным от уже виденных в SH2 и SH3 персонажей они не отличаются – ни в лучшую, ни в худшую сторону (и на том спасибо). В общем, визуально SH4 не оказывает сногсшибательного эффекта, и даже монстры, хотя и выглядят совершенно дико и всерьез заставляют усомниться в психическом здоровье человека, их придумавшего, тоже не в состоянии произвести того впечатления, которое помнят все фанаты сериала еще со времен прохождения SH2.

В общем и целом графика в SH4 заслуживает максимум твердой «четверки» – это неприятно, конечно, но не смертельно. К счастью, ужастик –

В четвертой части монстры уже не такие «скользкие» и «липкие», как раньше. Что, впрочем, отнюдь не добавило им очарования



Фантазия у разработчиков явно нездоровая



Такие дыры в стенах – единственное связующее звено между мирами кошмаров и комнатой, в которой заперт Генри

не шутер, и графика в нем хоть и важна, но не критична. Движемся дальше. Сюжет.

В этом плане Silent Hill 4: The Room очень сильно напоминает классическую английскую детективную головоломку про труп, найденный в комнате, запертой изнутри – с той только разницей, что в SH4 убийства происходят исключительно за пределами этой комнаты.

В процессе прохождения SH4 игрок, знакомый с предыдущими частями, поначалу испытывает довольно сильное разочарование – дело в том, что в SH4 фактически нет цельного сюжета, развивающегося на протяжении всей игры. Тут на первый взгляд нет даже некоей связующей линии, объясняющей нам, почему главный герой, Генри Таунзенд, попадает из своей запечатанной квартиры сначала в Subway World, потом – в Forest World, Building World и т. д., мир за миром, кошмар за кошмаром. Собственно, весь SH4 является такой себе серией кошмарных сновидений, преследующих главного героя, запертого в своей двухкомнатной квартире с совмещенными удобствами и видом на трущобы среднестатистического американского города. По сути, сюжетная линия в SH4 заменяется вереницей бессвязных кошмаров – впрочем, кошмаров, имеющих некоторую, довольно зловещую связь с реальным миром, кошмаров, куда со временем вовлекаются и соседи Генри...

И только спустя некоторое (заметим, довольно продолжительное) время игрок начинает потихоньку, буквально по листику, собирать дневник другого человека, откуда и станет вырисовываться цельная картина здешнего мира (имеющего, кстати, весьма опосредованное отношение к городку Silent Hill и почти никак не связанного с предыдущими частями – не считая разве что фамилии главного злодея, о котором мы впервые услышали еще в Silent Hill 2). В итоге сюжет в SH4 оказывается все-таки захватывающим, интригующим и т. д... но абсолютно линейным и лежащим на поверхности. Никаких недомолвок, двойственных толкований и туманных намеков вы тут не увидите – впервые за историю Silent Hill вы поймете сюжет с первого же прохождения и не станете искать в Internet тематических форумов, в которых ранее можно было до скончания веков выяснять, что значил труп главного героя в кресле, и какая Мария все-таки была настоящей.

Итак, с сюжетом разобрались, и переходим наконец к последней, третьей составляющей игры – собственно геймплею. Не самая лучшая графика, прозрачный, пусть и интересный, сюжет – это все понятно, но как в него играется? Опять-таки, на «четверочку», причем теперь даже не твердую, а с натяжкой. Разработчики решили отказаться от значительной доли action, появившейся в последних частях, которая фанатам «чистопородных» survival horror однозначно не нравилась. Получите и распишитесь – минимум огнестрельного оружия, отвратительная динамика ближнего боя плюс две трети всех монстров страдают полной неуязвимостью (впрочем, страдает как раз игрок – монстры же, напротив, только наслаждаются своей безнаказанностью). Пазлы, которые уже в SH3 имелись скорее номинально, тут практически отсутствуют – то, что здесь выдается за логические головоломки, назвать таковыми просто невозможно. Борьба за выживание (тот самый survival) тут тоже, как ни странно, не ночевала. То есть да, мы боремся с монстрами и все такое, но вот на честный survival (уровня хотя бы Clock Tower 3 – я молчу о Fatal Frame!) это занятие не тянет никак. И даже с локациями нас подло обманули – практически все их (кроме одной-единственной) придется пройти дважды. Что это, как не экономия на разработке?

Что получается в итоге? «Воды нет, растительности нет, населена роботами?» Почти, но не совсем. Да, тут нет action, puzzle, survival – зато остался horror. Остался и приумножился. SH4 – фактически не игра, а интерактивный фильм ужасов, и в таком амплуа ему нет равных. Поэтому, несмотря на все свои недостатки, играть в «Комнату» надо обязательно, главное – вовремя остановиться. Если в реальной жизни вы начинаете бояться дверного глазка, с опаской заходите в ванную комнату и ни за какие деньги не откроете старый сундук – значит, разработчики все-таки добились своего.



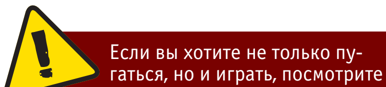
ВЕРДИКТ ★★★★★

Самая слабая часть из всей тетралогии, но, тем не менее, замечательный ужастик

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Увлекательный сюжет; отличная атмосфера; интересные новшества

– Хромающий игровой процесс

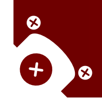


Если вы хотите не только пугаться, но и играть, посмотрите

Silent Hill 3 **ДПК 7/2003**
Fatal Frame II: Crimson Butterfly **ДПК 1–2/2004**



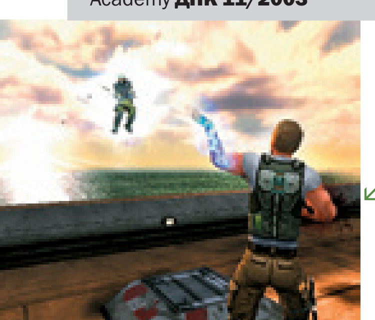
Входная дверь – единственное, что поначалу выдает «ненормальность» вашей квартиры





Через секунду у этого бедняги лопнет черепная коробка. Слишком много думать вредно для здоровья

Экстрасенсорные способности были еще в Star Wars: Jedi Knight: Jedi Academy **ДПК 11/2003**



«Помнишь, я обещал тебя последним убить? Я тебе соврал»



«В печку его, Зина, сейчас же» (проф. Преображенский)

ФОРМУЛА ИГРЫ

Star Wars Jedi Academy – джедаи + реалистичная физика + много жестокости = **Psi-Ops**

ПАСПОРТ

Жанр third person action
Разработчик/издатель Midway
Web-сайт www.psiopsgame.com

Midway
Заслуженный разработчик и издатель, в активе которого значится не одна сотня игр для всех платформ, начиная с «Амиги» и заканчивая консолями последнего поколения. Нашим игрокам в первую очередь известен как создатель незабвенного Mortal Kombat.
Игры The Suffering, серии Mortal Kombat, Ready 2 Rumble, NFL Blitz и т. д.
Проекты Mortal Kombat Deception, NARC, Area 51, Shadow Hearts: Covenant
Web-сайт www.midway.com

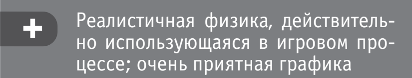




ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличный шутер с очень необычным игровым процессом

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★



+ Реалистичная физика, действительно использующаяся в игровом процессе; очень приятная графика

– «Коридорный» дизайн уровней

Чем не DOOM 3?



Психическая атака

Сергей Светличный

Компания Midway, на которой уже все игроки поставили огромный крест и положили к его основанию венок «Создателям Mortal Kombat от безутешных поклонников», неожиданно ожила и даже начинает радовать нас хорошими играми. Сначала простенький, но приятный ужастик The Suffering, а теперь – очень необычный Psi-Ops.

Что же такого необычного в самом что ни на есть банальном шутере от третьего лица «про спецслужбы», которыми можно запрудить все американские Великие озера, и еще на Байкал останется? Физика. Да-да, та самая физика, которую сейчас лепят во все сколько-нибудь серьезные компьютерные шутеры и которая наконец-то добралась и до PlayStation 2. Но на ПК эта самая физика используется только для очень реалистичного падения ящиков и бочек, задетых проходящим мимо игроком, в лучшем случае – для эффектной анимации смерти монстров, в то время как в Psi-Ops разработчикам впервые в мире удалось органично вплести физику в игровой процесс. Давайте признаемся сами себе: не будь в тех же Painkiller или Deus Ex: Invisible War физики, их геймплей не изменился бы ни на йоту. Но уберите физику из Psi-Ops – и вы получите совершенно другую игру, не представляющую собой ровным счетом ничего интересного.

Сюжет не является сильной стороной Psi-Ops, поэтому особо останавливаться на нем не станем. Итак, мы играем за Ника Скрайера – солдата страшно секретных спецвойск, который волею судеб должен сражаться со своими бывшими однополчанами. Ник – самый обычный боец спецназа, мастерски владеющий всеми видами ручного оружия, вдобавок к прочим своим достоинствам (косая сажень в плечах и прямая – во лбу, стрижка «под губернатора Калифорнии», орлиный взор и стальная челюсть прилагаются), обладающий еще и разнообразными экстрасенсорными способностями. Ну там телекинез/пирокинез и т. д., причем он пускает их в ход с той же легкостью, с какой нажимает на спусковой крючок автомата. Поначалу, правда, Ник страдает легкой формой амнезии, поэтому и все эти «кинезы» мы получаем не сразу, а по частям, вместе с постепенно возвращающейся к нашему герою памятью. И вот тут «вступают скрипки», сиречь физический движок Havok 2.0. Уже самая первая способность – телекинез – приводит игрока в состояние щенячьего восторга. О существовании огнестрельного оружия забываешь моментально – ведь куда веселее поднять в воздух отчаянно трепыхающегося противника и стукнуть его об стенку так, чтобы на ней осталась кровавая клякса, а бездыханное тело безвольной кучкой тряпья осело на пол, или забросить в толпу врагов газовый баллон и радоваться, наблюдая за получившимся фейерверком. Дальше – больше. Пирокинез позволяет поджигать не только ящики и взрывоопасные бочки, но и солдат, которые начинают с воплями носиться вокруг вас эдакими огненными факелами. С помощью mind control вы берете под свое управление вражеского бойца и можете вытворять все, что угодно, – расстреливать его приятелей, прыгать с ним в пропасть, совершать акт самосожжения, высадив обойму в газовый баллон, и т. д. – ваши возможности здесь ограничены лишь вашей же фантазией. Mind drain восстанавливает запас пси-энергии, необходимой для использования других паранормальных способностей, а заодно позволяет с особым цинизмом убивать противников: если пси-энергию тянуть не из трупа, а из живого человека, то в конце концов его голова разлетается на кровавые ошметки. Минус один противник – при полной сохранности как этой самой энергии, так и боеприпасов (впрочем, они вам практически не нужны).

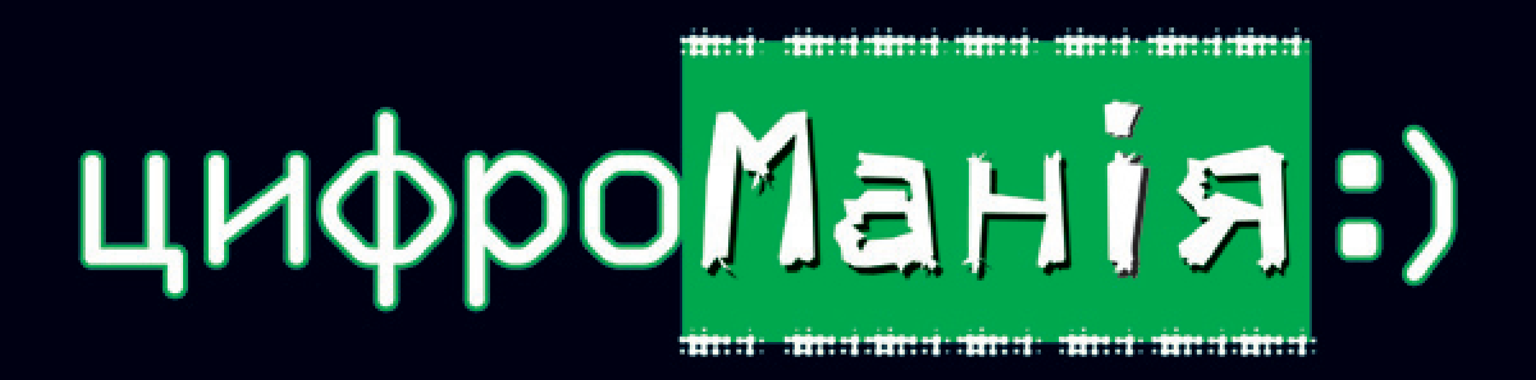
Psi-Ops любого, даже самого доброго, геймера уверенно превращает в настоящего извращенца – уже через час игры начинаешь изобретать все более и более изощренные способы убийства живой силы противника, благо Psi-Ops обладает поистине невиданной доселе «нелинейностью» – как в плане устранения врагов, так и в смысле прохождения игры вообще. Как доказательство приведу всего лишь один пример. По ходу дела вы оказываетесь около камеры со стенами из пуленепробиваемого стекла, в которой лежит ключ. Как только вы заходите внутрь, дверь захлопывается и в камеру начинает подаваться газ. Рядом лежит обрезок железной трубы, которой можно разбить стекло... но я выбил его прибежавшим охранником – тот ждал меня в коридоре с автоматом наизготовку. И только потом узнал, что самые хитрые игроки вообще не заходили в камеру, а с порога подтягивали к себе ключ с помощью телекинеза.

P.S. Компьютерных игроков могу огорчить: портирование на ПК не планируется (и если вспомнить особенности управления в Psi-Ops, вряд ли оно вообще возможно).

ЕПІЦЕНТР ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ



ДРУГА СПЕЦІАЛІЗОВАНА ВИСТАВКА-ЯРМАРОК ПЕРСОНАЛЬНИХ ТА ДОМАШНІХ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ



ЗАПРОШУЄМО ВІДВІДАТИ ВИСТАВКУ!

ОРГАНІЗАТОР ВИСТАВКИ:



"Євроіндекс"

GENERAL:

ГЕНЕРАЛЬНІ ІНФОРМАЦІЙНІ СПОНСОРИ:



"Домашній ПК"



"Те три"

МЕДІА-ПАРТНЕРИ:



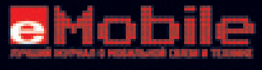


"Чіп"



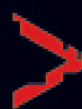
"Хай-тек панорама"

ІНФОРМАЦІЙНИЙ СПОНСОР:

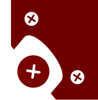


"Є-Мобайл"

ЗАМОВЛЕННЯ ЗАПРОШЕНЬ, ПРОГРАМА ВИСТАВКИ НА САЙТІ



WWW.DMANIA.EUROINDEX.UA




Shrek 2/«Шрек 2»

ВЕРДИКТ ★★★★★

Компания Dreamworks SKG, 2004

Web-сайт www.shrek2.com

Режиссеры Эндрю Адамсон, Келли Эзбери, Конрад Вернон

Роли озвучивали Майк Майерс (Шрек), Эдди Мерфи (Ослик), Кэмерон Диас (принцесса Фиона), Антонио Бандерас (Кот в сапогах), Джон Клиз (Король), Джули Эндрюс (Королева), Джоан Саундерс (Фея-Крестная), Руперт Эверетт (Прекрасный Принц)

Мы ждали его три года. И он вернулся, чтобы снова завертеться в калейдоскопе опасных и забавных приключений, обрести новых друзей, обзавестись новыми врагами и, конечно же, сохранить нежные чувства к горячо любимой Фионе.

Шрека любят все. Да и как же можно не любить этого немножко неуклюжего, зато добрейшего и бесконечно обаятельного зеленого огра. Совершенно ясно, что требования зрителя к сиквелу с полюбившимися героями оказываются неизмеримо выше, чем к оригиналу. Им хочется, чтоб было лучше, больше, интереснее. Наверно поэтому мнения заокеанских критиков (да и членов редакционного коллектива «ДПК») разделились. Так что здесь выражено личное субъективное отношение вашего покорного слуги к фильму.

In my humble opinion (ИМХО), «Шрек 2» не стал гигантским шагом вперед, но вместе с тем получился нисколько не хуже оригинала. Просто он чуточку другой. Немножко тоньше, что ли. Если прежде практически все шутки и гэги были понятны ста процентам зрительской аудитории и частенько не отличались изысканностью, то в данном случае порой для получения полного кайфа зритель должен обладать определенным набором дополнительных знаний о предметах и темах, ставших объектами пародирования.

Несколько слов о новых персонажах. Широко разрекламированный в трейлерах Кот в сапогах не до конца оправдал мои персональные ожидания, но за одни только «смущенные глазки» я прощаю ему все. Великолепна бесконечно плетущая интриги Фея, монополистка-производительница магических зелий. Ее сольный музыкальный номер *Holding Out For A Hero* (римейк песни 1984 г., известной в исполнении Бони Тайлер) даже затыкает за пояс финальный дуэт Ослика и Кота *Living La Vida Loca*. И вообще, original soundtrack, на мой взгляд, еще более органичен, чем в первом фильме.

Напоследок дам маленький совет. Не уходите из кинотеатра сразу же после начала финальных титров. Рискуете остаться без сладкого.

Александр Птица



Spider-Man 2/«Человек-Паук 2»



Начнем с места в карьер, без раскачки и излишнего разглагольствования. Более удачного блокбастера с комиксовыми супергероями, чем второй «Человек-Паук», мы еще не видели. Все сделано очень правильно, в соответствии с законами жанра и на уровне высочайших масскультовских стандартов. (Да, господа, образцы массовой культуры тоже могут быть по-настоящему качественными.) А собственно для машины, извлекающей сотни миллионов долларов из карманов кинозрителей, больше ничего и не нужно.

Съемочная группа во главе с бывшим мастером трэш-хоррора Сэмом Рейми сделала все, чтобы оправдать ожидания публики и потратить бюджет в двести миллионов долларов с толком. В итоге угодили всем, искусно дозируя напряженку, сентиментальность и романтику, элементы психологической драмы и триллера. Любители спецэффектов на их количество и качество пожаловаться ну никак не могут. Те, кто в первую очередь ищет в блокбастерах action-сцены, также найдут их в изобилии.

Традиционна для «человекопаучьих» комиксов тема внутренних терзаний Питера Паркера. Его постоянно мучит проблема нравственного выбора. Двойная жизнь, знаете ли, – совсем непростая штука. Как быть? Продолжать в образе Спайдермена вести беспощадную борьбу со всеми проявлениями Зла (но при этом навсегда остаться одиноким) или все-таки открыть себя обычным человеческим радостям, в том числе и любви.

Слишком большое психологическое напряжение, в котором постоянно пребывает Питер, приводит к тому, что Человек-Паук временами теряет свои уникальные способности. Кстати, Тоби Магуайр очень даже неплохо смотрится в образе мятущегося и немножко несуразного Питера Паркера.

Но, опять же по законам жанра, на каждого супергероя найдется суперзлодей. И выходя на тропу войны с ним, Питер-Спайдермен делает свой выбор, и при этом его общечеловеческие и сердечные проблемы как бы решаются сами собой.

Ну а гениальный ученый, Доктор Отто Октавиус, из-за неполадок во время опасного эксперимента превратившийся в настоящее чудовище Доктора Осьминога – нечто из ряда вон выходящее. Безусловно, лучший представитель всего кинокомиксового монстрятника «всех времен и народов». Причем лавры за это должны пожинать не только кудесники спецэффектов, но и глыбища-актер Альфред Молина, великолепно передавший колоссальный спектр переживаний своего героя/антигероя.

Александр Птица

ВЕРДИКТ ★★★★★



Компания Columbia Pictures/Marvel Enterprises, 2004

Web-сайт spiderman.sonypictures.com

Режиссер Сэм Рейми

В ролях Тоби Магуайр (Питер Паркер/Человек-Паук), Кирстен Данст (Мери Джейн Уилсон), Джеймс Франко (Гарри Осборн), Альфред Молина (Доктор Отто Октавиус/Доктор Осьминог), Розмари Харрис (Мэй Паркер)

«Ночной дозор»



Практически две июльские недели кряду я с ужасом каждое утро открывал френдленту своего ЖЖ. Отовсюду валились постинги на тему «Ночного дозора» – со спойлерами и без, превозносящие фильм и разбивающие его в прах. Ну прямо сумасшествие какое-то. Естественно, на просмотр фильма, вызывающего столь живую реакцию, я потащился на второй день после релиза.

Впечатлений и последовавших за ними размышлений «на тему» и «около нее» было весьма много. Попробую кое-что изложить на отведенных страничках «Видеотеки».

Пункт первый (не имеющий непосредственного отношения к художественным достоинствам фильма). На моей памяти за последние несколько лет в российском кинематографе не было фильма, вызвавшего такой огромный ажиотаж, как этот. То ли популярность лукьяненковского цикла сыграла решающую роль, то ли очень грамотно сработала рекламно-маркетинговая кампания.

Пункт второй. Несмотря на громкий вой недовольных поклонников книжного «Ночного дозора», обвиняющих кинематографистов в слишком вольном обращении с текстом первоисточника, фильм получился неплохой – не дотягивающий, конечно, до супероденежных блокбастеров категории «ААА», но все же несколько превышающий уровень B-movies. Тонкости сюжета здесь дело десятое. Скажу больше, введение линии близких родственных отношений Антона и Егора, на мой взгляд, только добавило мистико-триллерной атмосфере некоторой мелодраматичности, так любимой прекрасной половиной человечества (а женщины ведь тоже в кино нынче ходят).

Мой вам совет. Если роман Лукьяненко вы знаете, как «Отче наш», идя на сеанс, забудьте об этом, расслабьтесь и просто получайте удовольствие.

Пункт третий. Первые попытки создания более или менее грамотных спецэффектов не вызвали ощущения тотального неприятия и вселили надежду на то, что, как и в индустрии компьютерных игр, кинематографисты СНГ будут потихоньку подниматься на уровень высоких мировых стандартов.

Пункт четвертый. Актерские работы (за редкими исключениями вроде гениальной Риммы Марковой в роли Ведьмы) отрадного впечатления не произвели. Да и цельностью кинематографической ткани «Ночной дозор» похвастать не может. Видимо, дает себя знать отсутствие у режиссера опыта работы в «большом кино».

Пункт пятый. Product placement достает не по-детски. Можно было бы и более тонко отработать спонсорские средства.

Пункт шестой. Очень хочу, чтоб «Ночной дозор» заработал много-много денег и их вложили бы в действительно шикарный российский фантастический блокбастер.

Александр Птица

ВЕРДИКТ ★★★★★

Компания «Таббак»/«Базелевс Продакшн» по заказу Первого канала, 2004

Web-сайт www.dozorfilm.ru

Режиссер Тимур Бекмамбетов

В ролях Константин Хабенский (Антон Городецкий), Владимир Меньшов (Гесер), Виктор Вержбицкий (Завулон), Мария Порошина (Светлана), Дима Мартынов (Егор), Жанна Фриске (Алиса), Алексей Чадов (Костя), Галина Тюнина (Ольга), Гоша Куценко (Игнат), Илья Лагутенко (вампир Андрей), Алексей Маклаков (Семен), Александр Самойленко (Медведь), Анна Слю (Тигренок).

I, Robot/«Я, Робот»

ВЕРДИКТ ★★★★★

Компания 20th Century Fox, 2004

Web-сайт www.i-robot.ru

Режиссер Алекс Пройас

В ролях Уилл Смит (Дел Спуннер), Бриджет Мойнэхен (Сьюзен Келвин), Брюс Гринвуд (Лоуренс Робертсон), Джеймс Кромвелл (доктор Альфред Лэннинг), Алан Тадик (Санни), Чи Макбрайд (лейтенант Джон Берджин), Фиона Хоган (V.I.K.I.)



Перелистав снятый с полки затрепанный до дыр томик Айзека Азимова «Три закона робототехники», выпущенный издательством «Мир» в 1979 г., я убедился в том, что знал и без того. Ни в сборнике рассказов «Я, робот», ни в более поздней подборке «Еще о роботах» произведения с сюжетом, положенным в основу просмотренной кинокартины, нет. Впрочем, создатели фильма и не пытаются уверить нас в обратном, совершенно честно заявляя в титрах, что его идея навеяна шедевром великого мастера фантастики.

Есть, правда, два компонента, которые не поддаются изъятию. Они-то и связывают фильм с литературным первоисточником: собственно три хрестоматийных закона роботехники и образ робопсихолога Сьюзен Келвин, действующей как в большинстве классических рассказов цикла «Я, робот», так и в новом «летнем блокбастере».

Мне, давнему поклоннику творчества Азимова, было очень приятно почувствовать, что создатели фильма тоже любят этого замечательного автора. Несмотря на совершенно новый сюжет (правда, с небольшими идейными заимствованиями из двух древних рассказов), дух остался прежним, нисколько не противоречащим атмосфере классики. По крайней мере, это намного лучше, чем формальная и лишенная обаяния прямолинейная экранизация «точь-в-точь» какой-нибудь конкретной новеллы из сборника «Я, робот».

Способствуют общему положительному впечатлению от фильма и игра обаятельного Уилла Смита, исполнителя главной роли полицейского Спуннера, и безудержная динамика action-сцен, и весьма высокое качество спецэффектов.

Не удержусь от шпильки в сторону дубляжа. Не стоило интересную женщину Сьюзен Келвин наделять таким писклявым голосом. Она этого явно не заслуживает.

P.S. Похоже, удалось обойтись без спойлеров.

Александр Птица



Zatoichi/«Затоічи»



Японское самурайское кино… Сколько шедевров оно породило! («Семь самураев» Куросавы, например, входит в золотой фонд мирового киноискусства.) Сколько идей почерпнули оттуда западные кинематографисты! Снимают его и сейчас. Вот, например, Такеши Китано, режиссер, уже не раз показавший, что ему по плечу все жанры – от комедий до гангстерских саг, в своем одиннадцатом опусе обратился к истории родной страны.

Причем в качестве главного героя он избрал, можно сказать, фольклорного персонажа, уже светившегося как на большом, так и на телевизионном экране не один десяток раз. Внешне это слепой дедушка Ичи, массажист-виртуоз и не менее искусный игрок в местную разновидность «чет-нечет» на игральных костях. Однако в нужный момент (а таких моментов в фильме немерено) он мгновенно преображается в великого мастера кендо, и тогда его разящий меч, до поры до времени покоящийся внутри неприметательной палочки слепца, остановить никому не под силу. Стоит ли говорить, что Зато (слепой) Ичи сражается против Зла с большой буквы, олицетворенного в образах босса местной якудзы Гэндзо и нанятого им ронина Хаттори.

Безусловно, фильм следует отнести к жанру action. Но это совсем не то привычное всем «кино действия» в американском стиле. Не ждите длительных сцен рубки с помощью национального японского холодного оружия, ибо поединки здесь длятся считаные секунды (настоящему мастеру больше времени и не должно требоваться). Особенно хорошо смотрится окончательное выяснение отношений между Ичи и Хаттори.

Странное дело получается. Вроде бы в фильме то и дело хлещут фонтаны кровищи, а все равно на душе как-то светлее становится, да и на улыбку частенько тянет. А улыбка Ичи столь же неуловима, но так же явственна, как у Джоконды. Не забывайте, что главную роль сыграл сам Бит Такеши. Кажется, будто он спрашивает у зрителей: «Нравится ли вам, как я постебался над жанром?»

P.S. Финальные степ-пляски крестьян – это нечто! Майкл Флэтли со всеми своими ирландскими чечеточниками просто отдыхает.

Александр Птица

ВЕРДИКТ ★★★★★

Компания Office Kitano/Bandai Visual/Dentsu, 2003

Web-сайт www.zatoichi.ru

Режиссер Такеши Китано

В ролях Такеши Китано aka Бит Такеши (Ичи), Мишийо Ookycy (тетушка O-Уме), Дайгоро Тачибана (гейша O-Сеи), Юко Дайке (гейша O-Кину), Таданобу Асано (Хаттори), Юи Нацукава (жена Хаттори), Иттоку Кишибе (Гэндзо)